PCGAME PARADE N. 52 -MAGGIO 1997 - L. 14.900

PC GAME PARADE

se Doom vi ha esaltato, se Duke Nukem vi ha sconvolto se Quake vi ha scioccato, non avete ancora provato...

CARMAGEDDON

Siete Pronti?

Outlaws
spaghetti western con la Lucas

Redneck Rampage
che Duke Nukem abbia perso il trono?



FINALMENTE PROVATO SU STRADA!

Ecstatica 2
finalmente pronto!

Need for Speed 2
la recensione

Darklight
scuri lampi di luce dall'Electronic Arts

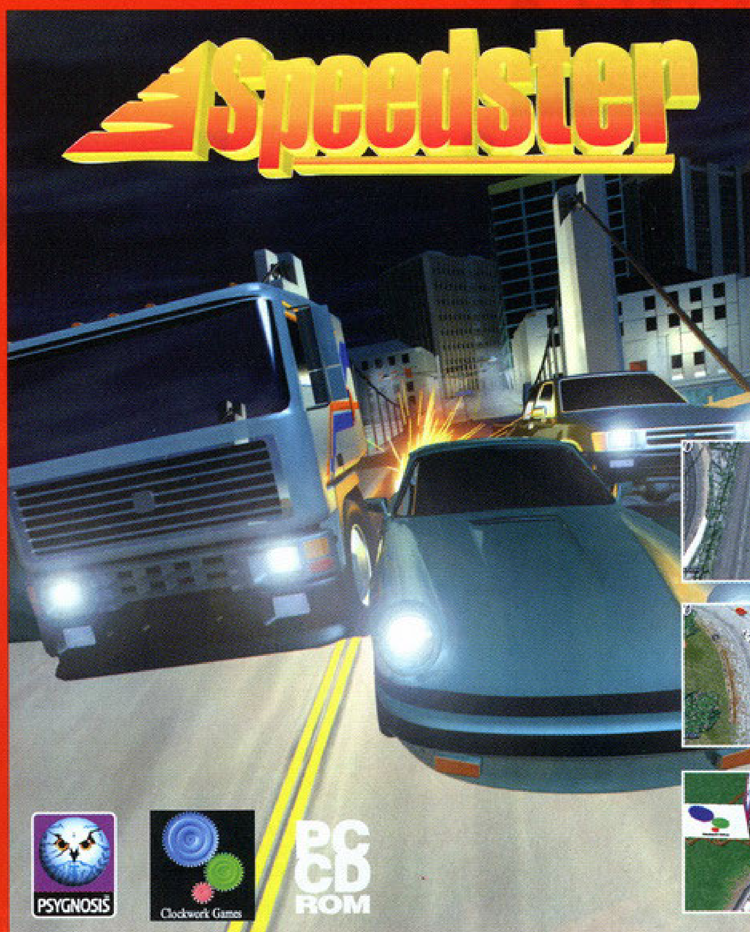
E inoltre: Iron & Blood, Lomax, Exhumed, Dragon Lord 2, Speedster, Goosebumps, Test Drive Off Road, Reloaded e molto altro ancora...

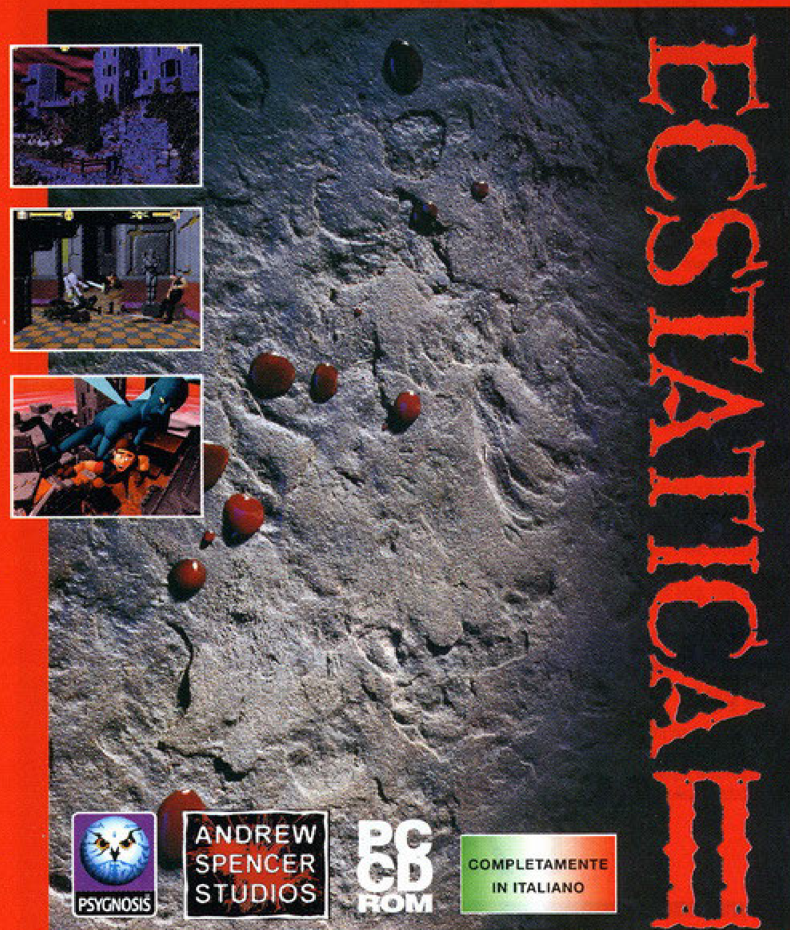
- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 5 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 2 MB
- Scheda 16 bit SoundBlaster compatibile 100%
- Windows '95®
- Tastiera, Joypad





- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®, tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®, tastiera



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Trust COMPUTER PRODUCTS

i prodotti Trust sono disponibili nei punti vendita:

Domina la realtà virtuale!



Trust Internet http://trust.box.nl

VOBIS MICROCOMPUTER

METRO

Media World

Auchan

Quality informatica

it's LOGIC!

INFOTECA

DATA SHOP

MICASOFT Point

Facal



TRUST CYBER GUN

Divertiti con il videogioco di azione più realistico che tu abbia mai visto. Con Trust CyberGun il tuo destino sarà nelle tue mani. Difenditi con quattro tipi di armi e migliora i tuoi riflessi. Il gioco incluso è adatto per uno o due giocatori: si può anche aggiungere una seconda CyberGun per giocare insieme ad un amico.
Trust CyberGun ti porta in un mondo mai visto prima.

NOVITÀ



TRUST 3D SUPER VISION

Con Trust 3D Super Vision, il mondo della fantasia diventa realtà. Trust 3D Super Vision trasforma il computer in un ambiente realistico per giochi tridimensionali e software multimediale. La tecnologia a cristalli liquidi di questi occhiali garantisce delle ottime prestazioni, e le immagini sullo schermo del computer acquisteranno una profondità e una chiarezza tali da sembrare reali.
3D Super Vision è inoltre già pronto per giochi e software del futuro.

NOVITÀ



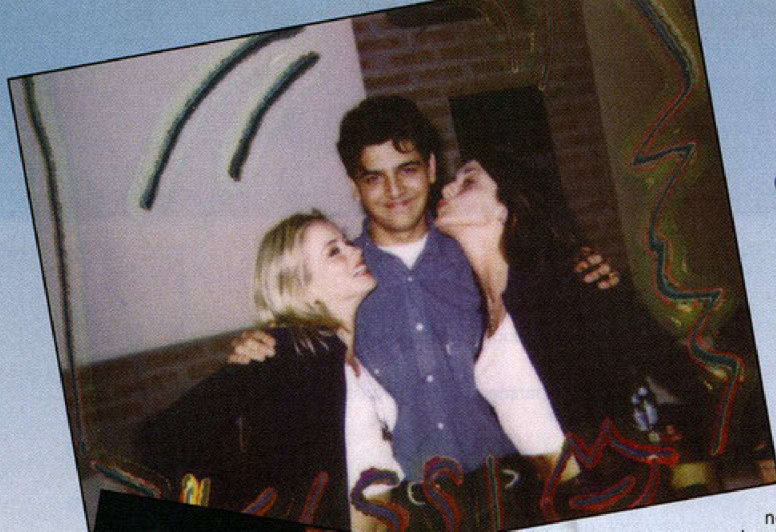
TRUST JOYFIGHTER 100 PLUS

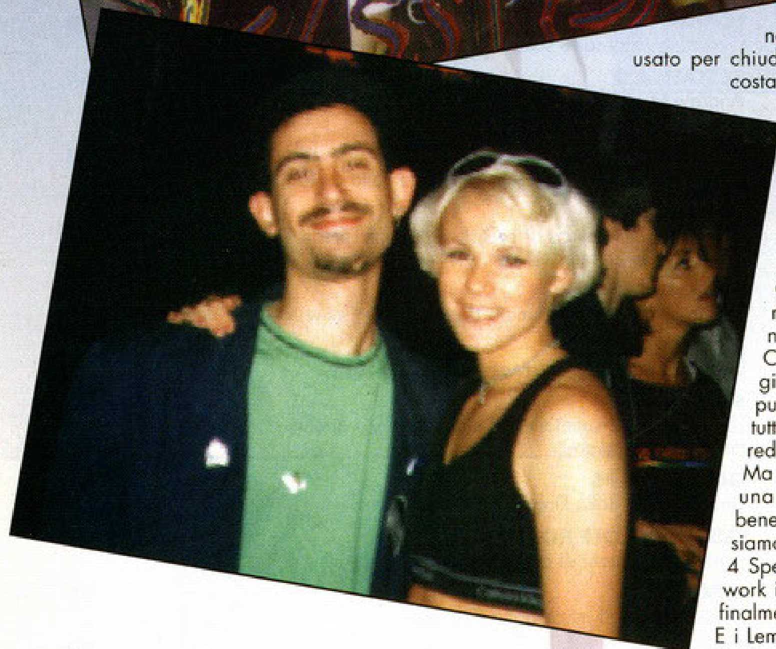
Joyfighter 100 Plus è un joystick robusto e molto facile da usare. Grazie ai quattro pulsanti per sparare ed alla funzione turbofire disattivabile si possono controllare con precisione anche i giochi più innovativi. La stabilità è garantita dalle forti ventose. Joyfighter 100 Plus si può connettere a qualsiasi PC dotato di una porta per il joystick.

L.25.000
IVA Inclusa

Trust. Designed to please you!

delirium tremens





116

No, non è il numero telefonico di un qualche nuovo servizio, ma quello delle pagine di PC Game Parade di Maggio. Undicesimo numero della "ormai non troppo" nuova redazione; sono andato a ripescare quello dell'anno scorso e mi è venuto da sorridere. Pagine bianche, materiale tradotto, un CD ROM con un'interfaccia tirata su in una notte... e una frase molto particolare che avevo usato per chiudere quel primo editoriale che tanta fatica era costato a tutti quanti.

Si dice che il tempo cambi le persone, e probabilmente è vero, anche noi forse stiamo (o siamo già) cambiati, fatto stà comunque che come un anno fa, siamo ancora qui, seduti davanti a un PC cercando di mettere insieme 116 pagine di notizie e anteprime che speriamo vi facciano passare altri trenta giorni in nostra compagnia.

Questo numero si presenta abbastanza ricco, nonostante il periodo dell'anno sia piuttosto strano: partiamo con un esclusiva di tutto rispetto, Carmageddon. Chi ci segue regolarmente saprà già che questo gioco probabilmente scatenerà un putiferio, ma se è vero questo, è anche vero che tutti (e quando dico tutti intendo proprio tutti) qui in redazione lo amano alla follia.

Ma non finisce qui: un reportage dalla Psygnosis di una nuova avventura che promette decisamente bene, tale Island of Doctor Moreau. Finalmente poi siamo riusciti ad avere le versioni definitive di Need 4 Speed 2 e Moto Racer (dei quali avete trovato un work in progress il mese scorso), Battlecruiser 3000 è finalmente stato rilasciato, peccato sia deludente.

E i Lemmings dove li vogliamo mettere? La Psygnosis li ripropone sotto forma di platform game, mentre la Lucas rilascia anche Outlaws.

Si muove qualcosa nel mercato? Sì, tenuto conto anche che ormai tutti attendono trepidanti l'uscita di The Curse of Monkey Island, forse il nuovo metro di paragone per le avventure grafiche (dico forse perché al momento il gioco pare sia addirittura sparito dalla lista di uscite Lucasarts di quest'anno).

Si vociferà anche che Hearth of Darkness sia finalmente quasi pronto, ma sinceramente penso che prima della fine di quest'anno non si vedrà nulla.

Originalità? Pare di no, a parte il già citato Carmageddon e MDK, il panorama attuale del software ludico sta affrontando un periodo di assoluta monotonia per ciò che riguarda le idee: ci troviamo di fronte un sacco di cloni di Quake, giochi di guida a manetta e poco altro.

Non penso che il nostro settore abbia finito di parlare, semplicemente forse ha smesso di urlare, e gli investimenti minori fatti dalle varie software house testimoniano comunque che qualcosa sta succedendo. I giochi spazzatura sono ormai spariti (o comunque escono ben camuffati) e anche i consumatori pare comincino a smaliziarsi.

Solito puro delirio di fine numero? Certo, e più che mai. Mi rendo conto solo adesso, rileggendo cosa ho scritto fino ad ora, di essere veramente stanco e stremato fino all'inverosimile, la mia mente non riesce a dare nessun ulteriore input, vi chiedo umilmente scusa, ma il solito rush finale di fine numero questo mese è stato più pesante del solito, comunque prima di lasciarvi vi anticipo fin da subito che sul prossimo numero dovreste trovare una succosa anticipazione su Starfleet Academy e su tutti i nuovi titoli Interplay più, incrociando le dita, la recensione dell'attesissimo X-Wing vs Tie Fighter...

Vi lascio con la citazione che fino a oggi, ci ha portato fortuna (e con la foto stile James Bond di Karim assieme a Paola e Chiara):

"Rest enough for the individual man, too much and too soon, and we call it death, but for man, no rest and no ending. He must go on, conquest beyond conquest. First this little planet and all its wind and ways, and then all the laws of mind and matter that restrain him. Then the planets about him, and, at last, out across immensities to the stars. And when he has conquered all the deep space, and all the mysteries of time, still he will be beginning".
H.G. Wells da "Things to come", 1936

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

ERRATA CORRIGE:

Il mese scorso, all'interno della recensione di Magix Music Maker è stato commesso un errore di calcolo: AFC, recensendo il prodotto, aveva scritto che con 16 Mega di RAM era possibile realizzare solo 100 secondi di musica divisi per il numero di tracce (4 o 8). Questo non risponde a verità in quanto, utilizzando la funzione MIX DOWN, è possibile liberare di nuovo tutta la memoria creando un Vip file (contenente il primo pezzo del nostro ipotetico brano) su hard disk che verrà poi visto dal programma come uno strumento unico. Ci scusiamo per l'inconveniente...

sommario

EDITORIALE 5
SOMMARIO 6
POSTA 8
POSTA TECNICA 10
ISTRUZIONI CD-ROM 12
MUSIC 4 THE PEOPLE 16
DEMO CORNER 18
NEWS 20
NETRUNNING 24
MINISTY OF GAME 107
SMANETTA 110

REPORTAGE

PSYGNOSIS 26

WORK IN PROGRESS

ISLAND OF DOCTOR MOREAU 28
Scoprite insieme a noi tutti i dettagli del nuovo gioco degli Haiku Studio.

IGNITION 32
La Virgin e un gioco di guida con visuale dall'alto... né più né meno.

COMANCHE 3 33
Il nuovo simulatore di elicottero della Novalogic atterra sulle pagine di PCGP.

DARK COLONY 36
La corsa ai cloni di Red Alert è cominciata, la Gametek prova a dire la sua.

PC CALCIO 39
Un nuovo manageriale che promette di spazzare via tutti i concorrenti.

WORLD FOOTBALL 40
La Ubi Soft sta lavorando a un gioco di calcio "old-style". Karim indaga.

F/A 18 HORNET 42
Un nuovo simulatore di volo, questa volta dalla Empire.

ATOMIC BOMBERMAN 44
Dalla Interplay uno degli arcade più divertenti mai visti.

TEST

CARMAGEDDON 46
In due parole, il gioco più violento degli ultimi mesi.

NEED FOR SPEED 2 50
Il seguito dio uno dei giochi di corsa più belli degli ultimi mesi è finalmente pronto.

BATTLECRUISER 3000 54
Una sorta di Elite versione "extra large".

DISSOLUTION OF ETERNITY 57
Il secondo data disk di Quake è finalmente pronto.

IRON & BLOOD 58
Un picchiaduro con i personaggi di Ravenloft... Capolavoro o bufala?

BATTLESPORT 60
Una partita di calcio con dei poderosissimi tank.

LOMAX 62
I lemmings ritornano sotto forma di platform.

ECSTATICA 2 64
Andrew Spencer è tornato con il suo figlioletto, maggiori dettagli all'interno.

EXHUMED 68
Un altro clone di Duke Nukem, questa volta dalla BMG.

DARKLIGHT 70
L'Electronic Arts cerca di prendere in contropiede X-Wing VS Tie Fighter.

MOTORACER 73
Finalmente un gioco di moto degno di tale nome.

DRAGON LORE 2 76
Un gioco di ruolo? Un'avventura? Chi lo sa?

SPEEDSTER 80
La Psygnosis fa spuntare dal nulla un gioco di corsa (tanto per cambiare).

GOOSEBUMPS 82
Un'avventura dalla Dreamworks Interactive.

TEST DRIVE OFF ROAD 84
Aridaje coi giochi di corsa...

G-NOME 88
Un simulatore di mech dalla 7Th Level.

RELOADED 92
Dalla Gremlin una conversione che forse è meglio dimenticare.

OUTLAWS 96
Il nuovo gioco della Lucas, e non è un'avventura.

DEATHDROME 100
Un duello futuristico all'ultimo sangue...

LAST RITES 102
Dalla Ocean un clone di Doom (sì, avete letto bene!).

TOTAL CONTROL 103
Uno strategico piuttosto insolito...

REDNECK RAMPAGE 104
Probabimente la migliore alternativa a Duke Nukem.

PC HOME

Dell P200 109
Scoprite come riuscire a giocare con tutto, ma proprio tutto, senza upgradare il PC ogni due mesi...

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Hanno collaborato: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Dark Schneider, Emanuele Scichilone.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano

N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media



Software Universe®

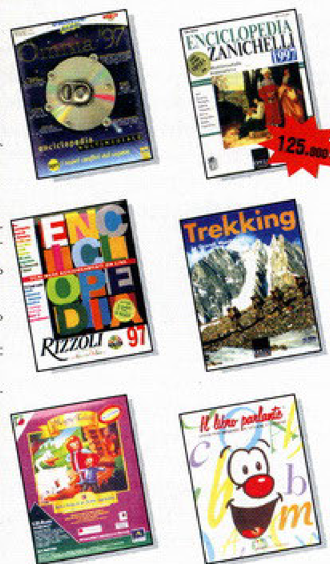
CONSOLLES department

PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	**GALLARATE-VA**	**BRESCIA**	**CREMONA**
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

MESE DELLE OFFERTE
TANTISSIMI TITOLI A PARTIRE DA L.19.900

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

L.89.900 L.69.900 L.129.900 L.84.900

11th Hour	79.900
7th Guest	37.900
AH 64 D Longbow	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Bio Forge	49.900
Broken Sword (Ita)	94.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Comanche III	Telefonare
Conq.of the n.world (Ita)	49.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Earth Siege 2	49.900
F1 G.P.	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
Fade to Black (Ita)	49.900
Fallen Haven	94.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	79.900
Fifa Soccer	49.900
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
FX Fighter Turbo (Ita)	74.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Goblins 3 (Ita)	49.900

GAMES CD

L.94.900 L.99.900 L.107.900 L.94.900

Grand Prix Manager	49.900
Grand Prix Manager II	94.900
Hardline	94.900
Hi Octane	29.900
Hind (Ita)	74.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Independance Day ID4 (Ita)	Telefonare
Kick Off 97	84.900
Killing Time (Ita)	94.900
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
L.A.Blaster (Ita)	49.900
Larry 7 (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
Lighthouse (Ita)	104.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	49.900
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Magic Carpet II	99.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering	94.900
Max (Ita)	94.900
Michael Jordan in Flight	49.900
MDK (Ita)	94.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Myst (Ita)	74.900
Nascar II (Ita)	94.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare

GAMES CD

Need for Speed II (Ita)	99.900
NHL 97	99.900
Nirvana X Rom (Ita)	99.900
Olympic Games	49.900
Olympic Soccer	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria (Ita)	129.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
Power F1 (Ita)	84.900
Rally	49.900
Rama (Ita)	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Riddle of Master Lu (Ita)	94.900
Ripper (Ita)	124.900
Road Rash (Ita)	49.900
Rugby World Cup 95	39.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	89.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	39.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	37.900
Sensible World of Soccer 96/97	79.900
Silent Thunder	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	49.900
System Shock	49.900
Terminator Skynet	64.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Time Commando (Ita)	49.900
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Pasage(Ita)	49.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
Virtual Chess (Ita)	49.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	Telefonare

Tel. 02 - 42 300 10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Belée — GIOCHI PER VOI — CONSOLLES department — Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe — CONSOLLES department

INTERNET ITALIA ON LINE
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail
L. 199.000
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Salve gente...

...quella che vi accingete a leggere è un'edizione della posta piuttosto particolare. Perché dico questo? Perché a causa del Futur Show di Bologna mi trovo costretto a scrivere la posta con qualche giorno di anticipo (trad: ho pochissimo tempo per finire tutto). L'altra particolarità è che questa volta, a differenza del solito, mi sono dilungato molto più sulle risposte in modo da essere il più esauriente possibile. Ho notato con piacere che parecchie delle lettere che arrivano via e-mail sono di ragazzi che hanno visitato il nostro sito e questo mi fa molto piacere. Oltretutto è proprio questo uno degli argomenti che affronteremo più avanti. Non voglio rubare altro spazio alla rubrica perciò vi lascio alle missive di questo mese esortandovi ancora una volta a non lasciarvi andare alla pigrizia che sembra avvolgere tutti gli aspetti della nostra società e di dire sempre quello che pensate, solo così si cambiano le cose! Non vi preoccupate se talvolta vi sembra che nessuno voglia ascoltarvi, io sono qui per questo, i vostri pensieri sono il mio pane quotidiano, la linfa di questa rubrica. Ricordate sempre che senza di voi non ci sarebbe PC Game Parade e se vi sentite di dire qualcosa avete tutto il diritto di farlo!

Karim De Martino

get ready

Testa o Croce

Ciao Karim. Come stai?
Oggi ho comprato il numero di marzo di PC Game, e devo ringraziarti per avermi ospitato ancora una volta nella rubrica della posta.
Soddisfo la tua curiosità riguardo la mia abitudine ad iniziare e concludere le lettere con parole 'messicane', come le hai chiamate tu. Premesso che di spagnolo non so una mazza, i motivi sono tre:
1. Sono un grande appassionato di film western, e sono cresciuto, per così dire, a "pane e TEX" (possiedo anche il mitico numero UNO, originale);
2. Ho alcuni amici di posta elettronica ed insieme formiamo un gruppo culturale che è stato chiamato "La Carovana dell'Alleluya": tra essi c'è anche un peruviano (o meglio un italiano emigrato in Perù), e quando ci scriviamo capita spesso di usare saluti e parole in spagnolo. Mi è rimasta quest'abitudine, che uso spesso anche con altri amici quando mando una mail o una lettera;
3. è un modo per essere originale, senza strafare. E poi secondo me il tono della lettera è più simpatico e amichevole...
A proposito del tuo "sondaggio del mese":
- la rubrica della posta va benissimo così com'è. Solo mi piacerebbe che ci fosse maggiore attenzione da parte di chi scrive sulle relazioni tra i videogiochi e la vita di tutti i giorni, non solo i problemi di carattere puramente tecnico (per questo c'è la posta del bravissimo Matteo). Insomma, per dirla tutta molte volte Smanetta nel suo editoriale lancia una provocazione, e questa troppo spesso non viene raccolta, salvo che da pochi lettori. Il tono scanzonato delle lettere va benissimo, non è mica la posta di una rivista prettamente tecnica!
E poi, se non scrivi qualche cosa simpatica non ti pubblicano, giusto Karim?
- PC Game Parade costerà sì 14.900 lire, ma il CD-ROM allegato è il migliore sulla piazza e la pubblicità sulla rivista è poca e fatta bene. A me personalmente va bene così com'è, perché considero fondamentale il rapporto qualità/prezzo.
Se riuscite ad aumentare le pagine mantenendo questo rapporto invariato, bene, ma se per avere 30 pagine in più dovete aggiungerne 4 di pubblicità, meglio! Basta che non siano 30 di pubblicità e 4 di nuovi articoli, mi sono spiegato?
- Meglio Pamela Anderson, non c'è il minimo dubbio (anche se il mio ideale di donna è la Cucinotta. Come vedi sono di bocca buona... eheheh)
- La rubrica musicale di Stefano Gradi è molto bella e fatta bene. Ma non dirglielo, se no si monta la testa e ti tempesta di mail con i complimenti a sé stesso, intasandoti il post-office!
Per il concorso VOTA IL BIDONE, io voto l'avventura grafica GUILTY. Per esprimermi come Fantozzi sulla corazzata: "una ca*ata pazzesca!" Mamma mia, mi vengono i brividi solo a ripensarci... anche il mio hard disk si rifiuta di partire, se riconosce i dischetti!
Chiudo con la promessa di venire a trovarvi in Redazione, e con l'immancabile...

HASTA LUEGO, AMIGOS!
Alberto Croce <iacobbi@galactica.it>

Caro Alberto,
malgrado possa sembrare che io sia sommerso di lettere devo confessare che non è poi così vero, nel senso che la maggior parte delle missive sono piuttosto banali. Tu sei uno di quei quattro o cinque lettori che mi manda una lettera ogni mese, ribattendo prontamente alle questioni che vengono sollevate in queste pagine. Mi piacerebbe che anche altri lettori fossero così attivi e come vedi quando una lettera merita di essere pubblicata lo faccio senza badare al fatto che l'autore sia già stato pubblicato o citato su un numero precedente. Fatte queste premesse, veniamo alle questioni che hai sollevato rispondendo al mio scanzonato sondaggio di due numeri fa. Hai ragione a dire che spesso Smanetta solleva polemiche che non vengono raccolte, ma che ci possiamo fare? Personalmente penso che una rivista debba parlare di argomenti seri in modo scherzoso in modo da trasmettere un messaggio e far utilizzare il cervello a chi la legge. La rivista non è una scatola chiusa ma bensì uno strumento interattivo a disposizione di tutti i lettori per dire quello che pensano e per confrontarsi tra di loro. Non è vero che una lettera deve essere spiritosa per essere pubblicata, preferisco lettere serie, ma impegnate a digressioni banali e forzatamente scherzose. Insomma, ognuno ha il suo modo di scrivere e se non vi sentite all'altezza di mandare una lettera vi sbagliate di grosso. Accidenti, l'unica cosa che avete da perdere sono le settecento lire del francobollo!
L'argomento qualità\prezzo lo abbiamo affrontato più volte in queste pagine e in ogni caso il fatto che questo rapporto sia giusto ora come ora, non ci impedirà di spostarlo verso una maggiore qualità mantenendo il prezzo di copertina invariato.
Parlando di cose più serie... la Cucinotta è indubbiamente una gran bella ragazza e devo confessare che anche io sono un suo fan, Stefano Gradi invece è un bravo ragazzo e se lo prendo in giro è solo perché mi è simpatico. Inoltre so che fa piacere anche a lui essere nominato ogni tre righe, così poi può mostrare le rivista alle ragazze e far vedere che è una persona importante. Ti saluto Alberto, alla prossima.

GP2 for ever!

Caro KDM,
vorrei, innanzi tutto ringraziare te e tutta la redazione per la "nostra" rivista. Per aver tentato una esperienza simile, capisco che non è affatto facile pubblicare qualcosa, specialmente se lo si vuole fare con una certa serietà e professionalità (io lo facevo per diletto e ho già avuto i miei problemi); quando poi si parla di qualcosa di commerciabile è ancora più difficile essere obiettivi e non finire per fare della pubblicità gratuita, che sarebbe certamente ben accetta dalle software house, un po' meno da noi videogiocatori.
Sinceramente non so che cosa spinga il pubblico verso una testata piuttosto che verso un'altra, tuttavia posso dirvi ciò che IO personalmente apprezzo in PCGP: VOI! Il semplice fatto di sapere che ciò che leggo sono le opinioni di persone che hanno (più o meno) la mia età e che, come me, sono videogiocatori della "Vecchia guardia" (quelli che hanno iniziato sui vari C64, Amiga, Atari, per intendersi), che apprezzano un gioco quando è "giocabile", che vanno oltre alla prima impressione della grafica straultramegarenderizzata e del suono iperarcidolbysorround per distinguere un gioco che vale senz'altro le nostre risparmiate 100.000 (se va bene!) da un "qualcosa" della categoria "solo-se-avete-soldi-da-buttare". Apprezzo anche parecchio i test Hardware, perché fatti con il preciso scopo di vedere il "pezzo" alle prese con i giochi (che sappiamo essere tra i software più esosi di risorse), per quanto ne so siete gli unici a fare dei test di questo tipo.

MAILBOX

Ecco, questo ve lo volevo proprio dire...
Visto che ci sono, e che so che tra di voi ci sono anche degli appassionati di Formula 1 come me (di quella vera e del gioco), ti mando, per la serie "L'ho dipinto io!" le vetture della nuova stagione per GP2 (su Internet non le ho ancora trovate). Sono BMP da convertire perché, ovviamente, non tutti hanno le squadre nello stesso ordine, sul proprio PC. C'è anche il file Helmet97.bmp che contiene i caschi (ma va?) ma anche questi sono nell'ordine del mio computer e potrebbe essere necessario qualche spostamento.
Nota bene che manca un casco all'appello perché non ce l'ho ancora a disposizione...
Ti pregherei di non essere troppo esigente nel giudizio perché trattasi delle mie prime realizzazioni grafiche in assoluto! Per alcune sono partito da qualcosa di "già fatto", ad esempio la Sauber è, in tutto e per tutto, identica a quella dell'anno scorso, altre sono realizzate ex novo con alterne fortune.
Mi piacerebbe provare a distribuire questo "set" di auto in modo Freeware (e per questo ho inserito un "leggimi" nel file) ma non so nemmeno da dove cominciare... mi dai un consiglio?
Un'ultima cosa, poi ti lascio al tuo tempo libero (e che roba è?): ho trovato un piccolo baco (uno solo?) in F1GP2, vale a dire che il programma fa partire sempre almeno 26 vetture, anche se quelle attive (nello schermo di selezione) sono solo 24, cioè quelle reali del prossimo campionato, le rimanenti due se le inventa, o meglio: le mette in griglia ma NON le fa partire, con inevitabili conseguenze alla "Destruction Derby 2" al termine del primo giro...
Il problema è: c'è un modo per far si che alla partenza queste due vetture fantasma spariscano? (Beh, avrei dovuto chiederlo al Ministry of Game, ma i francobolli costano... caso mai passa parola.)
Grazie di tutto e ti saluto.

Hwk, Orbassano (TO)

Caro Hwk,
certo che metterci una vocale in questo pseudonimo ti dava proprio fastidio? Ti ringrazio per i complimenti che sono sempre bene accetti, così come eventuali regali o numeri di telefono di amiche. Mi fa piacere il fatto che anche voi lettori vi rendiate conto dell'impegno che c'è dietro a PC Game Parade, soprattutto dopo quello che è successo nello scorso numero che era a dir poco "tempestato" di errori: articoli che non finivano, le istruzioni del CD con alcuni box del mese prima e via dicendo. E' inutile fare finta di niente perché sono convinto che di queste cose ve ne accorgete subito, ma mentre noi sappiamo il motivo di tali distrazioni a voi lettori possono sembrare delle mancanze di impegno da parte di chi cura la rivista. Detto questo la scusa è che nell'euforia del rinnovamento grafico che ha sconvolto il numero di Aprile, non si è trovato il tempo di correggere tutto.
Per quanto riguarda il carset di GP2 che hai realizzato, mi sembra un lavoro ben fatto e come da tua richiesta è stato inserito nella directory 'stuff\lettori' insieme al programma gp2jam che serve per importare le immagini bitmap in Grand Prix 2. Realizzare programmi freeware non è assolutamente difficile, basta allegare ai file un testo che esorti alla distribuzione gratuita del prodotto e sollevi i distributori da ogni responsabilità, proprio come hai fatto tu inviandoci il car set. Concludo la risposta dicendoti che personalmente non ho riscontrato il bug di cui parli e quindi non saprei come risolverlo, spiacente!

INTERNET ZONE

Spettabile PC Game Parade,
in seguito alle vostre richieste di suggerimenti e critiche, ve ne mando una che mi frulla nella testa già da un po'. La vostra pagina web, come scrivete voi stessi, è in fase di crescita, una crescita da zero, visti i miglioramenti eseguiti sulla grafica e l'impaginazione (tra l'altro molto carine).
La mia domanda è dunque la seguente: perché non inserire nella pagina web gli argomenti o i pezzi di argomenti che non riuscite a completare sulla carta per problemi di spazio? Mi spiego meglio: si potrebbero inserire per esempio le risposte a qualche lettera meritevole, oppure ampliare lo spazio del Ministry of Game inserendo sul web tutte le gabole del mese, o altro, poi qui la fantasia ha spazio...
Colgo l'occasione per porgervi distinti saluti.

Federico Fissore <fixfe@dpdieci.well.it>

Ciao Federico,
ho deciso di pubblicare questa lettera perché è una delle poche che parla del nostro sito. Per prima cosa vorrei polemizzare spudoratamente sulla tua affermazione riguardo ad una crescita da zero del sito. Il sito di PC Game Parade infatti è in piedi da più di un anno e all'inizio ero proprio io ad occuparmene, quando ancora non facevo il CD e avevo il tempo per dormire la notte. Qualche mese fa abbiamo rinnovato graficamente il sito e i cambiamenti di carattere visivo sono stati parecchi, quindi su questo ti do ragione. Il nuovo sito tuttavia non gode delle attenzioni del vecchio, in cui se ti ricordi c'era una sezione dedicata ai demo aggiornata OGNI giorno e con descrizioni in italiano! Il sito nuovo invece (www.contatto.it\pcgame) è nato con una concezione del tutto differente, che sembra privilegiare l'aspetto grafico ai contenuti. Lo so che sono un po' cattivo a dire questo, ma lasciatemi spiegare. Adesso abbiamo cambiato ancora la gestione del sito che è stata affidata al bravissimo Alessandro Debolezza, tuttavia ci vorrà del tempo prima di vedere dei risultati e io comunque rimango dell'opinione che tutto ciò che non ci sta sulla rivista possa essere comodamente messo sul CD, evitando spese aggiuntive per il collegamento a Internet e velocizzando l'accesso ai dati. Con questa filosofia sono nate le rubriche del Games Doctor (tra l'altro ora perfettamente aggiornato e funzionante anche sul sito) e le soluzioni in formato HTM su CD. Con questo non voglio certamente dire che Internet faccia schifo, semplicemente bisogna farne un uso più intelligente ponendo l'accento su quelli che sono realmente gli aspetti positivi, sto parlando della possibilità di raggiungere i lettori prima che lo faccia la rivista e quindi fornire qualche anticipazione rispetto al numero che si troverà in edicola.

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

Posta in pillole

Ragazzi, sono veramente esausto! Fortunatamente questo mese non ho molto da aggiungere a ciò che già ho detto in queste pagine. Iniziamo con Marco "MCX", che mi chiede informazioni a proposito di Klik & Play, un programma di un paio di anni fa per realizzare giochi. K&P è stato distribuito in Italia da Software & Co (0332-861133) e rivolgendoti a loro direttamente o facendoli chiamare dal tuo negoziante dovresti essere in grado di reperire una copia di questo bellissimo programma.
Daniele Santi ci aveva scritto un paio di mesi dicendo di non aver ricevuto un numero in abbonamento di PC Game Parade. Nella lettera si parlava del numero 24 e io avevo fatto notare scherzosamente che era un po' tardi per rimediare. In realtà si trattava del numero 42 (o uno più recente) e quindi il nostro amico aveva tutte le ragioni per lamentarsi.
Concludiamo in bellezza, in tutti i sensi, con un ringraziamento a Celeste, una ragazza di Macerata che ha scritto una lettera molto interessante e piena di complimenti sul nostro modo di scrivere così divertente e giovanile. In realtà io ho 83 anni, il BDM 85 e Stefano Gradi 78, ma facciamo di tutto per apparire più giovani e sembra che funzioni (anche se vorrei sapere chi ha fatto sparire la missiva in questione, se leggi questo messaggio chiama in redazione chiedendo di me NdBDM).
Non ho altro da dire, anche oggi ho riempito le mie due paginette di boiate, l'appuntamento è come sempre per il mese prossimo, bye bye.

posta tecnica

A CURA DI MATTEO PAVESI

Ben tornati al nostro mensile appuntamento con la tecnica, l'hardware e tutti quei piccoli (o grossi) problemi che ognuno riscontra utilizzando i PC sia come strumento di lavoro che come strumento di divertimento. Continuiamo a ricevere fax, lettere ed e-mail: continuate così ragazzi, fatevi sentire, fate crescere questa rubrica e tutta la rivista! Aspetto anche suggerimenti sugli argomenti da trattare o su eventuali approfondimenti, son retorico e ripetitivo, ma siete voi la nostra forza!!!

Il settaggio degli hard disk

Cara redazione di Pc Game Parade, sono Matteo (meglio conosciuto come norad) e vi scrivo da Varese. Io devo ammettere, non sono uno di quei lettori che comprano la vostra rivista tutti i giorni.(già è una lotta continua uscire regolarmente tutti i mesi, tutti i giorni poi farebbe invecchiare troppo precocemente il BDM! NdTeo) Questo pero' non vuol dire che PcGame Parade non sia una bella rivista, anzi e' un ottima rivista!!. Comunque, ci sarebbero un paio di domande che vorrei porvi:
1) e' da un po' di tempo che il mio computer (un ultramegabanale 486) soffre di problemi con le impostazioni LBA. Infatti appena avvio il mio computer nella scheda delle impostazioni del BIOS viene fuori anche sta @@?i$%xo di scritta "LBA mode off". Ho provato e riprovato in tutti i modi esistenti su questa terra di sistemare questo problema, ma con scarsi risultati (praticamente inesistenti!!). Come posso fare???
2) questa ultima domanda e' rivolta ai demo della vostra rivista, infatti pur essendo bellissimi e organizzati in un modo praticamente perfetto, mi sembra di aver notato che sono un po' più indietro rispetto a quelli delle vostre concorrenti. Comunque avete migliorato moltissimo e...continuate così! Vi ringrazio per la vostra disponibilità!

Matteo (maggio@mercury.tread.it), Varese

Carissimo omonimo grazie per i complimenti e vedi di non lasciarti sfuggire neanche un numero da ora in poi, altrimenti ti perderai le succose novità e prelibatezze che tutti i mesi, con erculeo sforzo, il BDM inventa per voi lettori. Ti ringrazio per la tua lettera "a punti" che mi consente in snellezza di risponderti: 1) il fatto che il PC segnali "LBA mode off" che fastidio ti dà? Non lo dici. E' una questiona estetica? Penso che tu abbia problemi con l'hard disk. LBA è infatti l'acronimo di Large Block Address, cioè un sistema inventato qualche anno fa per accedere a dischi di grandi dimensioni (>540MB). Se possiedi un HD da 1GB ad esempio e disabiliti questa funzione, con tutta probabilità il DOS potrà vedere solo i primi 540MB e non sarà in grado di accedere ai rimanenti. Le moderne mother board Pentium o quelle 486 dell'ultima generazione montano BIOS in grado di supportare, riconoscere ed automaticamente configurare gli HD che necessitano della modalità LBA per funzionare appieno. 2) A questa puntualizzazione dovrebbe rispondere KDM che se ne occupa, ma prendo io le sue difese, assicurandovi che il vostro Cd Maker si tuffa tempestivamente su tutte le demo disponibili, riuscendo spesso a offrirvele in anteprima rispetto ai concorrenti. (più di una volta questi hanno utilizzato materiale pubblicato prima da noi). Passo la parola comunque al BDM:
cercherò di rubare pochissimo spazio; dopo una rapida indagine nei nostri archivi abbiamo appurato che effettivamente, in qualche caso, non siamo i primi a proporre un particolare demo X. Questo si verifica o per discorsi di pura esclusiva o per discorsi di chiusura del CD. Devi sapere infatti che per riuscire a essere in edicola prima di altre riviste siamo costretti a completare il numero e il CD con qualche giorno d'anticipo. Questo tengo comunque a precisare che non vuole e non deve precludere la qualità che ogni mese cerchiamo di migliorare. Comunque, come canonica e ufficiale risposta di rito, mi riprometto di parlare quanto prima con Karim per migliorare la tempistica.

La memoria non mi basta più, ne voglio di più!!!

Egregia redazione di PCGP, aiuto! Possiedo Alone in the Dark ed ho un leggero problema, non funziona. La cosa che più mi fa arrabbiare è che non riesco a capire il perché. Al momento del lancio del gioco appare questo messaggio: "not enough memory error: buffer anim". Cosa significa e come posso rimediare? Sono sull'orlo di una crisi da post-doom. Continuate così che siete forti. Saluti a tutti in redazione.

Martino Vasina, via fax

Ahiahiahiaiai Martinuzzo! La prossima volta scrivi a ME e magari descrivi come sono fatti i tuoi file config.sys e autoexec.bat. Apparentemente sembrerebbe un problema di mancanza di memoria e/o conflitti con il buffer. Prova ad inserire queste righe nel config.sys: BUFFERS=15,7984 oppure BUFFERS=20 e BUFFERS=40 con e senza il ",7984". Si tratta di fare 5 prove in tutto. Prima di fare questo però sarebbe molto meglio liberare la memoria.
Se hai il DOS versione 6.2 dovresti avere il programma Memmaker. (se hai Windows95 completo quasi sicuramente non lo troverai nella directory COMMAND): non è il massimo della vita, ma può aiutare a sistemare tutto raggranellando qualche kb di memoria base. Prima di iniziare sarebbe meglio "pulire" il config da ogni driver superfluo in modo da non appesantirlo. Esegui memmaker facendo attenzione alle impostazioni del programma e poi fai le 5 prove relative all'utilizzo dei buffer. Tornando all'argomento buffer devi sapere che Ms-Dos utilizza la memoria riservata per ciascun buffer del disco per conservare i dati durante le operazioni di lettura/scrittura. Fai attenzione però perché ogni buffer occupa 512 byte di memoria che quindi viene rubata ai programmi.
Per vedere quanta memoria stai utilizzando per i buffer usa il comando MEM /D /P. Ricorda anche che se stai usando Doublespace, Smartdrive e hai caricato il DOS nella HMA (High memory area, tramite il comando DOS=HIGH,UMB), è meglio che riduci il numero dei buffer a 10.

Mistique, Millenium, 3DFX: precisisazioni (©1997 di un errore di battitura cacofonicamente gradevole di Matteo Pavesi) e chiarimenti

Caro Matteo, ti scrivo perché devo acquistare una scheda video, ma sono incerto tra due schede: la prima è la MATROX MILLENIUM la quale è menzionata ed elogiata da quasi tutti come una delle migliori schede video in commercio, per la sua accelerazione 3D, per il tipo di processore, per il tipo di RAM che ha. La seconda è la 3DFX, scheda comparsa all'improvviso che ci promette, dalle foto che ho potuto vedere, giochi che cambiano radicalmente struttura grafica (è come se noi facessimo girare un giochetto per 386 e lo vedessimo come un capolavoro), ci promette anche elevate velocità.
A questo punto io non so proprio cosa fare prendo la MILLENIUM che è ormai diventato uno standard nelle schede video oppure prendo la 3DFX?? Ti ringrazio per l'attenzione e complimenti....

Marco Pattaro, Scorzè (VE), via fax

Carissimo Matteo, ti scrivo per esporti un mio problema. Posseggo come scheda video una Matrox Mystique. Adesso vorrei acquistare una Diamond Monster. Secondo te possono sorgere conflitti collegando le due schede studiate per il 3D?
Complimenti a tutta la redazione e grazie.

Giorgio Marino, Parella (TO)

Ciao Matteo, ti scrivo per porti un quesito riguardante le schede grafiche. Innanzitutto complimenti per la rubrica e le esaurienti risposte che dai.
Non mi perdo mai un numero e sfogliandolo attentamente questo mese sono rimasto colpito dalla prova di una certa scheda grafica (Diamond Monster 3D) e le impressionanti capacità del chipset 3DFX.
La mia domanda è: avendo installato sul mio PC a 166MHZ una scheda video Matrox Mystique 4MB vorrei affiancarla, per aumentare ulteriormente le capacità 3D, con la Monster 3D. E' possibile e come devo procedere per effettuare questo up-grade? Grazie e complimenti per la rivista.

Giampy, Carugate (MI)

Queste lettere sono un fulgido esempio di quello che sembra essere l'argomento più gettonato del momento: le schede video acceleratrici. Per prima cosa chiariamo alcuni punti dubbi: la Matrox ha due prodotti di punta la Millenium e la Mystique. La prima è nata come scheda "professionale" la seconda come scheda adatta all'ambiente ludico e multimediale. Per questo per applicazioni di tipo 3D e per i giochi io consiglio la Mystique (supporta l'accelerazione per le DirectX). Questa scheda non è l'unica scheda valida nel mondo, ne è esente da problemi come dimostrano le discussioni presenti, ad esempio, nei vari newsgroup italiani e mondiali.
Ciononostante utilizzando gli ultimi driver ottimizzati prelevati direttamente dal sito Matrox e installando i sempre più numerosi patch per i giochi disponibili, la Mystique può senza dubbio essere considerata una buona scelta.
Oltre a questa scheda video che potete equipaggiare con 2 o 4MB di memoria ultimamente si parla molto del chipset 3DFX sviluppato dalla Voodoo Graphics (se non erro) e che

attualmente viene implementato su due schede diverse, la Monster e la Orchid. Attenzione: queste schede accelerano con il loro potente chip le prestazione della scheda video e per questo motivo queste schede vanno AFFIANCATE alle schede video e NON AL POSTO delle schede video. Quindi non potete utilizzarle senza scheda video.
A questo punto molti hanno avuto una brillante idea: perché non affiancare alle prestazione della Mystique la potenza del 3DFX? I risultati, ve lo posso assicurare, sono eccellenti (dovrete comunque disattivare determinate funzioni della Mystique, che altrimenti creerebbero dei problemi, è comunque un lavoro facilissimo da eseguire). Ho parlato con più persone che hanno adottato questa politica e, a parte piccoli problemini tecnici per lo più derivanti dalle singole configurazioni, il risultato è galattico.
Non sono tutte rose però: la spesa da sostenere per avere questo ben di dio è elevatissima; non sono in grado sinceramente di dire se vale la pena o meno. Certo le prestazioni del chip della Voodoo sono incredibili. Per utilizzarle però i giochi devono essere stati scritti per questa periferica o perlomeno utilizzare librerie o API che la scheda è in grado di potenziare. Stiamo parlando delle specifiche OpenGL e delle librerie Direct3D contenute nelle DirectX di Microsoft. Fate attenzione però: non tutti i giochi che utilizzano le DirextX necessariamente utilizzano le Direct3D, alcuni usano il DirectDraw che non viene accelerato dal 3DFX. Il Direct3D invece dialoga direttamente via hardware con il chip e per questo motivo aumenta incredibilmente le prestazioni, mentre con le altre schede video viene fornita una accelerazione software.

Giocare in due tramite seriale

Carissima redazione di PCGP, mi chiamo Claudio, sono un vostro assiduo lettore e mi congratulo per il vostro impegno. Il motivo che mi ha spinto a scrivervi è questo , ho provato a collegare con un cavo seriale due computer Pentium 133 per provare l'ebbrezza di giocare a Doom in due ma l'esperimento non è riuscito, non dava segni di vita. Poi ho provato con Doom2, Duke Nukem 3D, Quake ed altri ancora ma non cambia assolutamente nulla. Non si riesce a stabilire un contatto tra i computer, e la frase che appare più volte è "ERROR SINCRONIZATION ABORTED"
Invece con Quake pur avendo messo il cavo seriale in COM2 (ed averlo configurato su quella porta) lui va a collegare la COM1, allora ho preso gli adattatori per la COM1 ma non dava segni di collegamento ugualmente. Volevo chiedervi come si va a fare un collegamento seriale per giocare ad uno dei giochi sopracitati.
Ho provato inoltre a fare un collegamento con Win95 ma anche lì è stato un fiasco completo. Dimenticavo: il cavo funziona perfettamente perché ho controllato con il tester pin per pin e sono tutti collegati.
Però non sono sicuro che sia un cavo null-modem RS-232 o di un altro tipo, come si fa a distinguerli? Grazie.

Claudio Sturaro, Padova, via fax

Questa lettera mi ha fatto ricordare interminabili ore passate con gli amici nel tentativo di collegare due PC in seriale. Sembra incredibile che una operazione tanto semplice debba creare tanti problemi. Grazie all'alto numero di prove, di successi, di insuccessi ora posso darti una serie di consigli (che spero interessino tutti gli altri lettori) sui collegamenti seriali.
Partiamo dal fondo: anche io, nonostante tutto, non sono riuscito mai a collegarmi via seriale sotto Windows95. Non c'è stato nulla da fare nonostante oramai conosco, senza falsa modestia, piuttosto bene questo sistema operativo.
Ma partiamo con ordine: prima ancora di lanciare il tuo gioco preferito ci sono alcuni requisiti da soddisfare per cercare di eliminare problemi durante il collegamento. Per prima cosa sono necessarie due macchine piuttosto veloci, e due P133 sono senza dubbio sufficienti per una bella partita a Duke Nukem o a GP2.
Verificate il cavo: deve essere in buono stato, con due connettori "femmina", del tipo null-modem o comunque compatibile RS-232. Se non siete sicuri compratene subito uno nuovo: con una spesa modica eviterete di arrabbiarvi inutilmente dopo, scoprendo che tutto il problema stava proprio nel cavo (come è successo proprio al sottoscritto).
Utilizzando il semplice programma MSD.EXE presente nella directory di Windows verificate quante porte COM avete e come sono impegnate, e verificate che tipo di UART le gestisce. Come ulteriore accorgimento vi consiglio di staccare il mouse e di disinstallarlo momentaneamente.
Per farlo aprite il file autoexec.bat e semplicemente aggiungete la parola REM all'inizio della riga dove si trova il comando che carica il driver del mouse.
Fatto tutto questo dovreste testare il collegamento con un software di comunicazione e trasmissione dati prima ancora che con un gioco. Io da sempre utilizzo il LapLink (stiamo lavorando in sessione DOS primaria naturalmente).
A questo punto ci sono buone possibilità che il collegamento funzioni. Lanciate ad esempio il setup di Duke Nukem3D. Le impostazioni comuni sono: numero di porta COM, da 1 a 4.
Vi consiglio di usare la 1 o la 2. Se possedete un modem settato sulla 2 utilizzate la 1, se avete un modem sulla 3 utilizzate la 2. Scegliete il corretto valore di IRQ: numero 4 per la COM1, numero 3 per la COM2. Non toccate i valori UART. Per quanto riguarda il valore della velocità di trasmissione (9600, 14400 BAUD etc) potete regolarvi leggendo i file di aiuto allegati al gioco oppure per tentativi cercando di capire a quale velocità avete la maggior fluidità.
Ricordate che non necessariamente per valori di velocità di trasmissione maggiore si hanno risultati migliori. Salvate i settaggi, spegnete il PC, collegate i cavi alle due porte dei PC dove aver seguite tutti questi accorgimenti e provate.

Il fax, questo sconosciuto

Carissima redazione, ho un piccolo problema con il Microsoft Fax, non riesco a spedire i fax perché ogni volta che ci provo mi da errore nella connessione, mentre il programma che uso ora "Bit fax" va a pennello, ma non mi spedisce i file formato immagine e non c'è nessuna opzione per essi, mi potete dare un aiutino? Ho provato anche ad inserire i file immagine all'interno di un documento e quindi faxarli ma il programma mi dice che il file caricato è troppo grande, che posso fare? Inoltre ho una piccola curiosità alla quale sicuramente voi potete rispondermi. E' più conveniente mandare un fax della lunghezze di un foglio A4 oppure dire le stesse cose per telefono? Lo so che è una domanda un po' assurda, ma poiché devo chiamare l'Egitto il mio problema assume un senso.
Aspetto le vostre risposte con ansia e complimenti.

Sharif Santi, Altavilla (VI)

Nonostante abbia cercato il BitFax non sono riuscito a trovarlo in tempo utile per poter fare delle prove su quello che dici. Penso che il programma sia in grado di gestire immagini nei fax, magari di tipo proprietario, ma purtroppo non so dirti dove andare a smanettare. Il tentativo di inglobare le immagini in un documento non è andato a buon fine: questo può essere possibile, il BitFax probabilmente si è rifiutato di gestire documenti troppo grossi. Per risolvere questi problemi verifica innanzitutto che il tuo modem funzioni correttamente sotto Win95 cliccando sull'icona modem nel pannello di controllo.
Scegli la linguetta "diagnostica", seleziona il tuo modem dall'elenco delle periferiche presenti e clicca su "informazioni addizionali".
Se il tuo modem risponde correttamente ai comandi di inizializzazione, clicca su "installazione applicazioni" nel pannello di controllo. Scegli la linguetta "installazione di Win95" e deseleziona la casella "Microsoft fax" in modo da disinstallarlo.
Riavvia il PC un paio di volte e seguendo la stessa procedura rinstalla il fax (devi avere il CD di Window95 nel CD-ROM naturalmente).
Nella casella stampanti scegli l'icona "Microsoft fax" e impostala come stampante predefinita.
Clicca con il tasto destro su questa icona e scegli "proprietà". Infine clicca su "stampa pagina di prova".
A questo punto dovrebbe apparirti il menu di collegamento ed in alto a sinistra della finestra dovresti leggere la scritta "scrivi nuovo fax".
Se ancora non dovesse funzionare disinstalla bene il BitFax e ripeti tutto. Riguardo alla tua curiosa richiesta ho fatto qualche prova: una pagina A4 di fax scritta molto fitta a corpo di grandezza 8 contiene la bellezza di 11000 caratteri. Per essere trasmesso il mio fax ha impiegato circa un minuto e mezzo.
Certamente anche solo per leggere tutto quel testo una persona normale impiega un tempo maggiore.
Considerando i costi delle chiamate internazionali senza dubbio il fax è più conveniente. A patto di riempirlo per bene però!

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi, a me insomma, solo e solamente a ME!!!
Oppure utilizzate la nostra casella postale: pc-gameparade@bbs.infosquare.it

Shut Down Please

Il chipset 3DFX continua a turbare il sonno dei videogiocatori. Scrivetemi in proposito. Si avvicina l'estate e oltre al mare , al caldo, alle vacanze ed agli esami si avvicina il momento in cui la Intel taglierà sensibilmente i prezzi dei suoi processori. Pensateci. Potrebbe essere l'occasione per chiedere consiglio sul vostro prossimo upgrade. Alla prox!!!

A CURA DI KARIM DE MARTINO

introduzione

E' doveroso iniziare queste pagine con delle scuse per gli errori di impaginazione che tempestavano le istruzioni del mese scorso. Purtroppo è stato deciso all'ultimo momento di modificare la grafica e qualcosa è andato storto infatti le istruzioni dei temi del desktop erano incomplete mentre era rimasto un box del mese prima "Schede 3D: patch e demo". Certamente se siete dei lettori abituali di PC Game Parade non avrete avuto nessun problema nel trovare i temi, ma per dovere era giusto ammettere i nostri errori.
Venendo al CD di questo mese devo dire che è parecchio interessante per via delle versioni shareware di Blood e POD, ma soprattutto per i demo di Interstate '76 e City of the Lost Children, due dei migliori giochi dei mesi passati ed entrambi copertine di PC Game Parade.
In ogni caso la chicca di questo mese è lo speciale che raccoglie tutte le soluzioni pubblicate fino ad oggi su CD. Mi sembra sia una cosa intelligente e spero gradita (visto che non ruba spazio sulla rivista!).
Concludo segnalando che da questo mese e per i numeri che verranno sarà sempre presente sul CD la directory 'directx' che contiene appunto l'ultima versione delle DirectX Microsoft (in questo caso la 3.0a), richieste da quasi tutti i giochi che funzionano in Windows 95.
Anche per questo mese è tutto. Buon Ciddì.

istruzioni

Tutti i demo e i programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore (e non nel tostapane), aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. A questo punto vi ritroverete di fronte ad un menu con diverse icone. Quella dei demo ha forma di mano, mentre il dischetto rappresenta lo shareware e l'occhio i video. Una volta lanciato un demo l'interfaccia si chiuderà automaticamente lasciando posto al programma di installazione del gioco. Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento la combinazione di tasti Alt+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi e il box di aiuto presente in queste pagine.

demo

City of the Lost Children

E' stato il nostro gioco di copertina di febbraio, ora finalmente è disponibile un demo giocabile di questa avventura grafica alla Alone in the Dark. Durante l'installazione vi verrà chiesto anche di selezionare una lingua, infatti sono presenti anche i sottotitoli in italiano, benché il sonoro sia solo in inglese. Il demo copia alcuni file in hard disk, ma viste le sue dimensioni da oltre 100 Mb necessita in ogni caso del CD inserito nel lettore.

Tasti:

Movimenti	Frecce
Cambia visuale	Spazio
Usa oggetti	Alt
Corri	Ctrl + Frecce

POD

Finalmente la Ubi Soft ha dato l'ok per distribuire su CD la versione shareware di POD, il suo ultimo gioco di corse recensito sul numero di Marzo di PC Game Parade (voto: 92). Il gioco è ambientato su Io, che se non sbaglio è uno dei satelliti di Giove o comunque di un pianeta del nostro sistema solare (sei proprio un ignorante: lo sanno tutti che Io è un vecchio, ma mitico, gioco per Commodore 64... NdBDM) . Questa versione di POD è limitata a due sole piste con due sole auto a disposizione, più che sufficiente quindi per farse un'idea della giocabilità che ritroverete nella versione commerciale. Per accelerare e sterzare si usano le frecce direzionali. Prima di giocare assicuratevi di aver installato l'ultima versione delle DirectX che trovate nella directory principale del CD. La versione per 3DFX di POD si trova invece nella directory 'schede3d\3dfx'.

Interstate '76

Parliamo di un altro gioco di corse particolare, ambientato però in una specie di passato alternativo che assomiglia molto di più ad un futuro post-atomico. La benzina e l'acqua sono le due risorse che più scarseggiano e quindi hanno assunto un valore altissimo. La gente va in giro per le strade desolate degli States con automobili corazzate e armate come astronavi. Il vostro compito è ovviamente quello di superare diverse missioni con vari tipi di obiettivi, per lo più inerenti la distruzione di qualche cosa.

Tasti:

Accelera	Numpad 8
Frena	Numpad 2
Sterza	Numpad 4/6
Freno a mano	Z
Retromarcia	Tab
Selezione bersaglio	E
Fuoco	Spazio
Visuali e dettagli	F1-F12

Outlaws

Si tratta di un gioco in stile Doom, ma non è uno dei tanti cloni a cui ci siamo abituati infatti si tratta di un prodotto Lucas Arts (che tra l'altro troverete recensito proprio in questo numero NBDM). Saranno riusciti i creatori di giochi mitici come Monkey Island e Rebel Assault a realizzare un degno concorrente dei vari Quake e Duke? Giudicate voi stessi questo nuovo spara-tutto di ambientazione western. I tasti sono configurabili a piacere nel menu opzioni.

Xcar

Si tratta del primo simulatore di guida della Bethesda, gli stessi autori di Terminator: Skynet. Il paragone più diretto è Nascar Racing della Papyrus solo che, nel caso di Xcar, le vetture sono potenziate con vari ritrovati tecnologici. Il demo consente di correre su due piste e farsi quindi un'idea piuttosto precisa del gioco. Per controllare la vettura sono sufficienti i tasti freccia.

3D Ultra Mini Golf

La Sierra ci presenta questo divertente Minigolf in tre dimensioni. La grafica è ben curata e il sistema di controllo via mouse è molto intuitivo. Lo scopo è ovviamente quello di buttare la pallina in buca con il minor numero di colpi possibile.

NBA Jam Extreme

Com'è intuibile dal nome si tratta di un gioco di basket, nello specifico stiamo parlando della versione migliorata del classico NBA Jam della Acclaim che per mesi ha fatto furore in tutte le sale giochi d'Italia. Premendo il tasto F1 in qualsiasi momento durante il gioco vi verranno mostrati i tasti per controllare i giocatori.

Blood

Ecco a voi il nuovo gioco shareware che sfrutta il motore grafico di Duke Nukem 3D. L'ambientazione questa volta è piuttosto macabra, il vostro personaggio va infatti in giro per cimiteri e cripte sparando a zombie e vampiri. Blood, sebbene non presenti alcun miglioramento tecnico rispetto ai suoi predecessori, risulta essere un titolo per alcuni aspetti interessante e certamente degno di nota.

Tasti:

Movimenti	Frecce
Sparo	CTRL
Cambia arma	1-9

Yoda Stories

La Lucas ha approfittato del ritorno sul grande schermo di Guerre Stellari per sfornare questo ennesimo titolo ispirato alla famosa trilogia. Non vi aspettate però un colossal del calibro di X-Wing Vs. Tie Fighter o Jedi Knight; Yoda Stories è infatti un'avventura stile cartone giapponese che ha come protagonisti le caricature di Luke e compagni.

Molto divertente e imperdibile per gli appassionati del genere.

Shivers 2

Si tratta di una anteprima molto particolare della nuova avventura grafica 3D della Sierra. Il demo permette di visitare alcune locazioni, vedere delle immagini e avere maggiori informazioni sul background del gioco. Tutto funziona da CD senza installazione.

Settlers II Gold

La Blue Byte ha restaurato il suo cavallo di battaglia e lo ripropone in questa versione migliorata e arricchita da un editor di missioni. Il demo dell'editor è limitato a 15 minuti e non da la possibilità di salvare il proprio lavoro.

Aaron vs. Ruth

Nome piuttosto criptico per questo simulatore di Baseball della Mindscape. Il mistero in ogni caso è presto svelato: i due signori chiamati in causa sono infatti due noti campioni americani di questo sport. Il gioco è graficamente ben curato e semplice anche se non siete degli esperti di Baseball.

Duke It Out in D.C.

Gli alieni hanno invaso la Casa Bianca e come sempre tocca al nostro amico Duke risolvere la situazione. Si tratta di un livello aggiuntivo per Duke Nukem 3D che riproduce in tutto e per tutto la bicocca del Presidente USA. Questo è solo uno dei tanti livelli realizzati dalla WizardWorks, per avere informazioni su come ordinare gli altri date un occhio al file readme all'interno della directory del demo. Ovviamente per usare questo livello aggiuntivo bisogna già avere installato Duke 3D.

Subspace

L'utilizzo di questo demo è riservato solo ai possessori di un collegamento Internet. Subspace è infatti un gioco di strategia multiplayer che consente di sfidare altri giocatori sparsi per il mondo e collegati attraverso la rete. Il gioco viene copiato in hard disk e quindi tenta la connessione a Internet utilizzando l'accesso remoto di Windows 95.

powered by

WinZip 6.2

Come ogni mese nella directory 'share\winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione ZIP presenti nel CD.

utility

Mod for Win

E' il programma che forniamo ogni mese per ascoltare i moduli della rubrica musicale. Tutti i brani si trovano nella directory 'mods'. Buon ascolto.

WaveLab 1.5

Si tratta di un programma molto bello per modificare ed elaborare file musicali in formato Wav. Se non mi sbaglio dovreste trovarne la recensione all'interno del Music 4 the People.

Graphic Workshop

E dopo la musica passiamo alla grafica con questo programma che consente di gestire e modificare quasi tutti i formati grafici attualmente in circolazione.

Pixel 3D

Un semplice software per realizzare loghi e scritte 3D senza particolari conoscenze.

Italia On Line

Con il software presente sul CD di questo mese potrete provare l'ebbrezza di collegarvi a Internet grazie ai punti di accesso Italia On Line. L'offerta è valida solo per il periodo dal 10 al 25 Maggio, quindi se avete comprato prima PC Game Parade dovrete in ogni caso aspettare il 10 prima di potervi collegare. Per installare il software per Windows 95 cliccate sull'apposito pulsante nell'interfaccia grafica, se invece avete Windows 3.1 potete installare la versione a 16 bit lanciando il comando setup.exe all'interno della directory 'share\iol16'. Una volta inseriti tutti i vostri dati sarete pronti a navigare, ma attenzione perché in ogni caso dovrete utilizzare un browser come Netscape o Explorer che potrete scaricare gratuitamente da Internet.

temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus oppure FreeTheme (che trovate all'interno della directory 'temi\ftheme').
Questo mese trovate Duke Nukem 3D, Felix the Cat, Godzilla, Sci-fi Tribute, Super Puzzle Fighter 2 Turbo, Spiderman, Star Wars, Under the Sea e Wishbone.

I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con WinZip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes' ma varia a seconda dell'installazione di Plus che avete fatto).

e inoltre...

Soluzioni

La soluzione nuova di questo mese è DiscWorld 2, ma visto che la primavera mi ha reso particolarmente buono ho inserito nella directory 'soluz' anche TUTTE le vecchie soluzioni già pubblicate su CD. Stiamo parlando di Alone in the Dark 3, Tomb Raider, Guilty, Lighthouse, Lost Eden, Normality, Prisoner of Ice, Ripper, Broken Sword, Torin's Passage, Touche, Urban Runner, Zork Nemesis e infine Woodruff.
Come sempre i testi sono in formato RTF, TXT e HTM. L'ultimo formato può essere letto con un browser Internet e contiene anche le immagini, mentre se preferite stampare le soluzioni per averle in mano durante il gioco vi consiglio di aprire con Word il formato RTF.

Patch

Come di consueto i patch si trovano all'interno dell'omonima directory del CD-ROM. Questo mese abbiamo Broken Sword, Discworld 2, Master Of orion 2, Pray for Death, Sim Copter, Screamer 2 e Steel Panthers 2. Vi ricordo che le istruzioni per usare i patch si trovano all'interno del file LEGGIMI.TXT.

Games Doctor

La rubrica di trucchi e soluzioni su CD cresce ogni mese con nuovi ingressi. Per aprire i file in formato HTM dovete utilizzare un browser Internet come Netscape o Explorer e caricare la pagina HOME.HTM.

Schede 3D

Il mese scorso in queste pagine era erroneamente rimasto il box di istruzioni dei driver e patch per le schede 3D che però non erano presenti su CD. Per rimediare all'errore commesso in impaginazione e vendendo in contro alle numerose richieste di un "bis", questo mese trovate ancora nel CD la directory 'schede3D' opportunamente aggiornata nei contenuti. In particolare trovate il demo di POD per 3DFX, i driver per la scheda Monster 3D (ver. 1.06), la Orchid Righthouse (ver. 1.2) e una raccolta di driver per le schede Matrox Mystique e Millenium che comprendono l'ultima versione per Windows 95 (ver. 3.41), quella per Windows NT (3.06) e i patch per 3D Studio Max e AutoCAD.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso: Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

L'ho dipinto io!

Questo mese è arrivato veramente poco per la rubrica che raccoglie le vostre creazioni digitali. Iniziamo con Hwk di Orbassano, citato anche nella posta, il quale ha inviato il carset 97 per Grand Prix della Microprose. Il file zippato si trova all'interno della directory 'lettori', dove trovate anche il programma BMP2JAM che serve per convertire i file bitmap in jam. Il secondo intrepido lettore che voglio nominare è Emanuele Apuzzo che, già autore del tema del desktop di Tomb Raider, oggi ci ha inviato il tema di Sega Rally. Anche in questo caso trovate il file zip nella directory 'lettori'.

Lo so che è poco, ma è tutto quello che avevo questo mese, comunque potete rimediare voi stessi dandovi da fare e mandandomi immagini, livelli aggiuntivi, video, file wav, temi del desktop, programmi fatti da voi... insomma tutto quello che vorreste distribuire o fare vedere agli amici. Detto questo non mi resta che mettermi il pigiama e le pantofole aspettando oziosamente i vostri lavori.



Music: the ryt

Miii, non ci posso credere!!!

Un programma che elabora il suono in tempo reale?

Naaa, non esiste...

A CURA DI STEFANO GRADI



STEINBERG WAVELAB 1.5

Navigare per Internet è terribilmente bello e affascinante, ma allo stesso tempo alienante, soprattutto per chi come me è curioso di natura ed è obbligato a farlo per esigenze lavorative. Durante le mie peregrinazioni alla ricerca di moduli e di MIDI (sì, anche quelli, è infatti mia intenzione poterli pubblicare sul CD-ROM non appena avremo la sicurezza di non infrangere la legge), mi sono imbattuto nel sito della Steinberg (http://www.steinberg.net).

Come cos'è? Uhm, forse alcuni di voi non sanno che Cubase Audio e Cubase Score sono prodotti da questa software house e sono due dei migliori programmi esistenti per creare file MIDI di qualità professionale. Forse prossimamente (sempre quando avrò l'autorizzazione per poter pubblicare questi benedetti file) riuscirò a proporvi una recensione di questi programmi, per ora dovete accontentarvi (si fa per dire...) dell'ultimo prodotto in ordine di tempo pubblicato dalla Steinberg e distribuito in Italia dalla Midiware di Roma (per informazioni: 06/37514383): WaveLab 1.5, giunto in redazione appena in tempo per essere valutato dopo alcune tempestive telefonate nella capitale.

Vi chiederete il perché della mia scelta di occupare le due pagine del Music 4 the People con la recensione di un programma e non riservare il consueto spazio ai moduli.

E' molto semplice, WaveLab è assolutamente fantastico e meritevole di una descrizione approfondita (già due pagine sono pochine), quindi rimando al prossimo mese la valutazione dei moduli che mi avete mandato. Sul CD trovate comunque una bella selezione di brani techno e hardcore ultra-recenti che dovrebbero tenervi aggiornati riguardo alle ultime tendenze. A prima vista WaveLab sembra una versione più semplice e meno user-friendly di Cool Edit, il famoso programma per l'elaborazione delle forme d'onda della Syntrillium giunto ormai alla versione 96 (che avete trovato in versione shareware sui precedenti CD allegati a PC Game Parade).

La prima impressione si è rivelata completamente errata, non appena ho dato un'occhiata ai menù ed ho esaminato le varie opzioni disponibili, sono rimasto a bocca aperta di fronte al monitor e al subwoofer del mio nuovissimo impianto stereo collegato al computer.

Mi sembra il caso di descrivervi le caratteristiche salienti di questo programma per farvi capire il perché della mia esaltazione. Innanzitutto il codice del programma è completamente a 32bit, nativo per Windows 95 e NT 4.0 (i possessori di questo sistema operativo sono sicuramente avvantaggiati in termini di prestazioni e se per caso hanno un sistema multi-processore faranno i salti di gioia) e questo permette un'elaborazione sonora al di sopra della media in quanto a velocità e potenza.

WaveLab è un programma nato per lavorare in real-time, potete infatti applicare effetti mentre un file è in esecuzione mantenendo sempre un'eccellente qualità sonora anche lavorando su più file aperti contemporaneamente.

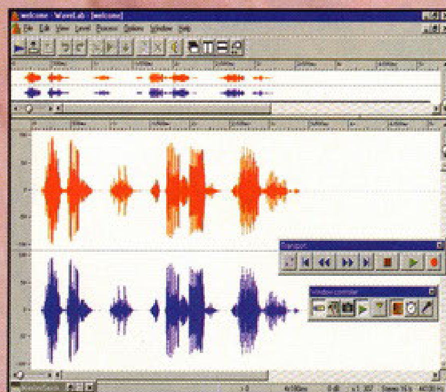
I formati supportati sono il classico Wav e l'Aiff, basta avere una scheda audio supportata da Windows 95 (o NT) e sarete pronti per lavorare.

Una volta aperta una forma d'onda (o dopo averla creata da zero digitalizzando una vostra frase o campionando da una qualsiasi fonte sonora collegata all'entrata line-in della scheda) avete a disposizione numerosissime possibilità di intervento. Per applicare un particolare effetto dovete selezionare la parte di onda desiderata, e qui arriva il bello: oltre alle consuete selezioni orizzontali (quindi parti di brano) avete a disposizione anche le selezioni verticali (quindi i toni alti o i toni bassi, i picchi o i livelli intermedi).

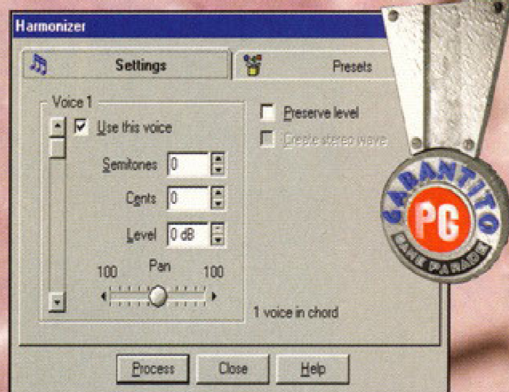
Dopo aver scelto la parte di suono che volete modificare non vi rimane che scegliere che cosa fare tra le numerosissime opzioni proposte, vediamone alcune in dettaglio. All'interno del menù Edit trovate le classiche opzioni di Cut&Paste più un utile Insert Silence che serve a inserire un periodo di silenzio assoluto di lunghezza modificabile a piacere. Il menù Level inizia a essere un attimino più vasto e complesso, visto che vi permette di normalizzare il suono (con questo si intende portare tutti i picchi allo stesso livello di decibel per evitare stonature), di cambiare il Gain Control, di invertire la fase d'onda, di inserire dei Fade In o dei Fade Out (dissolvenze in entrata e in uscita) o di applicare il Cross Fader (tutto questo con valori di incidenza liberamente configurabili). Ultima opzione di questo menù è Dynamics che vi permette di modificare la resa sonora in termini di rumore di sottofondo e altre amenità gradite ai fanatici.

Il menù più interessante (e divertente) è sicuramente Process, da dove è possibile aggiungere effetti di varia natura e applicare eco, riverberi ed equalizzazioni. Tra le varie scelte disponibili, troviamo Reverse (per invertire completamente la forma d'onda selezionata), Time Stretch (per velocizzare o rallentare il playback modificandone la sua lunghezza), Pitch Correction (per aumentare o diminuire la tonalità senza influire sulla lunghezza complessiva) e Harmonizer (un 'estensione di Pitch Correction che permette un controllo su 16 voci differenti).

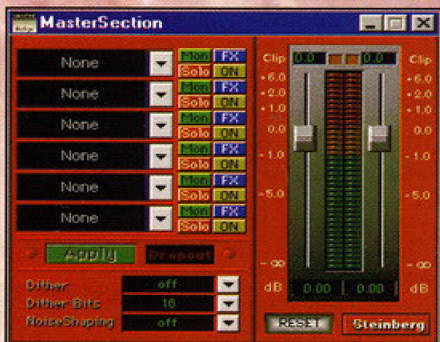
EQ, o Equalization, è invece un sottomenù che opera esattamente come gli equalizzatori grafici di un qualsiasi impianto stereo, con la differenza



Una forma d'onda caricata in memoria, nella finestra principale potete osservarne una parte ingrandita per ciscuno dei due canali.



Volete addolcire una voce particolarmente cupa? Questa è la finestra adatta con le solite, numerose, variabili.



La Master section per l'applicazione degli effetti in tempo reale. Sulla destra potete trovare i cursori per il controllo del volume dei canali destro e sinistro.

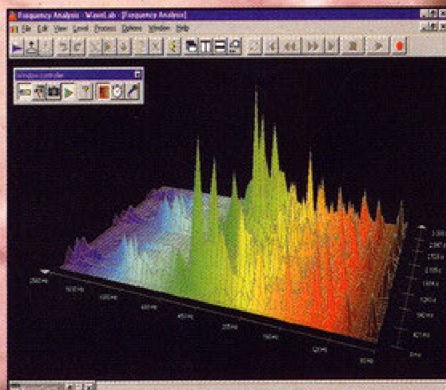


hm of life

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
viale Espinasse, 93
20156 Milano

E-mail: stephan@galactica.it


Per il piacere dei vostri occhi, ecco l'analisi isometrica della forma d'onda con le diverse frequenze rappresentate da colori diversi.

che, oltre ai normali preset, potete intervenire direttamente impostando i vostri valori preferiti; in questo modo potete ottenere dei bassi più potenti, degli alti più spaziali (e via di esaltazione!) con tre o quattro semplici clic del mouse.
Queste erano le principali scelte, sappiate che è possibile intervenire sul suono in qualunque modo vogliate, bastano soltanto idee originali e tanta fantasia.
Tutto questo potrebbe essere già abbastanza per un programma musicale; e invece no! Sappiate che tutto quanto vi ho elencato, è applicabile in real-time. Mi spiego meglio: voi attaccate una sorgente esterna all'entrata Line-In (stranamente non è supportato il CD-Rom interno) della vostra scheda sonora e schiacciate il tasto Play. Dopodiché tornate a impugnare il mouse e iniziate ad applicare qualche effetto. Risultato? Modifica del suono in tempo reale, come un vero e proprio DSP. Esatto, WaveLab offre una vera e propria emulazione via software dei processori DSP (Digital Sound Processing) e permette di emularne fino a sei contemporaneamente (quindi sei effetti diversi). Bello, non vi pare? Peccato


Ognuno di questi rack rappresenta un diverso effetto applicabile in tempo reale a una sorgente sonora collegata all'entrata Line-In.

però che le esigenze hardware siano veramente esose, io con il mio Pentium 200 con 64MB di RAM sono riuscito a gestire tranquillamente tre effetti diversi, già con il quarto si presentava qualche problema; poco male però, mi sembra già abbastanza.
WaveLab mi è sembrato un programma veramente bello e potente, dotato di un'ottima interfaccia grafica e di un'estrema semplicità d'uso (almeno per le funzioni più comuni), lo consiglio a tutti quelli di voi che hanno particolari esigenze in ambito musicale e vogliono lavorare con suoni di qualità professionale (eh già, mi sono dimenticato di dirvi che sono supportati i 24 bit...). Attenzione però, non sono ancora riuscito a sapere il prezzo di questo gioiello, spero solo che non sia così elevato come gli altri prodotti Steinberg; se però volete provarlo, potete installare il demo che ho inserito sul CD allegato a PC Game Parade. Ultima notizia: a Giugno sarà disponibile su Internet (per gli utenti registrati) l'aggiornamento alla versione 1.6 che permetterà il CD Mastering, ovvero la registrazione direttam
ente su CD...



TECHNO MAKER

Non posso scrivere "Mii non ci posso credere!" perché già l'ho fatto all'inizio di queste TRE pagine.
E' quindi d'uopo un OOOOHHH di stupore generale e una lettera di ringraziamenti al nostro supremo ed esimio caporedattore BDM (se poi volete anche costruirgli un monumento, fate pure, lui è contento. Trallallero, trallallà). Dovete sapere che in occasione del Futur Show di Bologna, ci è stato consegnato un nuovo programma musicale che prende il nome di Techno Maker. Dovete altresì sapere che in quel momento, le due pagine del Music 4 the People erano già state scritte. La prova di TM sarebbe quindi dovuta slittare al mese prossimo, a meno di clamorosi colpi di scena. Bene, grazie allo strenuo impegno del sottoscritto in una accessissima lotta con il già citato BDM, la nostra amata ed elogiata rubrica musicale (giusto qualche minuto fa ho ricevuto una mail da Radio Deejay piena di complimenti per Music 4 the People) riesce ad accogliere un altro software degno di tutto rispetto.
Veniamo a noi, o meglio, a Techno Maker, un programmino molto semplice e molto simile a Magix Music Maker, già recensito il mese scorso. Il principio di funzionamento è lo stesso, grazie al drag&drop si posizionano i sample desiderati in una finestra contenente gli 8 canali disponibili fino a raggiungere un brano completo di bassi, accompagnamenti, melodie, effetti laser e brevi esercitazioni canore. Il numero di sample inclusi nel CD del programma non è eccezionale, però è apprezzabile la possibilità di aggiun-


La selezione dei sample con Techno Maker, potete caricare in memoria qualunque file WAV.

gere alle librerie qualsiasi file in formato WAV. Una volta messi assieme un discreto numero di sample (magari scelti a caso tra quelli disponibili, uno per ogni categoria), potete ascoltare il vostro lavoro e salvarlo per poterlo poi richiamare in seguito. Techno Maker, così come Music Maker e New Beat Trancemission, permette di costruire velocemente e facilmente dei brani orecchiabili che però sembrano essere semplici mix di cose già fatte in passato. Come già vi ho detto altre volte, io vedo questi programmi come il giusto complemento finale ad altri software come trackers e wave editors.Logicamente TM potrebbe bastare (e piacere) ai principianti con poche esperienze musicali, anche in virtù del suo prezzo veramente contenuto.
Techno Maker accoppiato al Fast Tracker 2 e al Cool Edit 96 in versione shareware potrebbero costituire la suite entry-level (in termini di costo, non certo di prestazioni) per chi vuole iniziare a "fare musica con il computer".


Un brano costruito in un minuto e trentadue secondi, stranamente è anche piacevole...







Ecco alcune immagini tratte da "303" degli Acme, vincitori della demo compo all'X97

Demo Corner

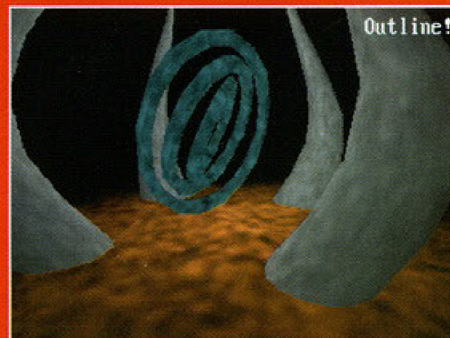
A CURA DI JUNTA (ID@SMARTCOM.IT)

Misto d'informazioni, Internet, videogiochi, tutto per tutti... perché computer non è solo videogioco, ma anche cultura underground...

Prima di tutto vi devo dare una notizia cattiva ed una buona: la prima è che il The Trip, il primo vero party italiano, è stato spostato a data e luogo ancora da definire con esattezza, anche se sarà molto probabile che come luogo verrà scelto Benevento, mentre per la data si parla del periodo tra luglio e ottobre; la buona notizia è che finalmente un gruppo italiano, DeathStar, è riuscito a vincere la demo compo ad un party straniero, in questo caso il Mekka97 che si è tenuto in Germania nel weekend di Pasqua: il loro demo "Claudia" è arrivato primo con un distacco di voti incredibile rispetto al secondo classificato (più del doppio dei voti!), e non bisogna neanche dimenticare gli ottimi piazzamenti degli Spyral nella 64k compo e dei musicisti e grafici nelle rispettive competizioni. E' un risultato sicuramente significativo, soprattutto per quanto riguarda il futuro della scena demo italiana, che è sempre rimasta un po' in ombra rispetto alle altre. Tornando invece a noi, ricorderete che nella prima apparizione di questa rubrica vi avevo dato una spiegazione sommaria di come fosse composto un gruppo demo; questa volta entreremo un po' più nel dettaglio, illustrando bene i compiti che si assume ciascun componente e i programmi che più abitualmente vengono utilizzati. Innanzitutto un gruppo è formato ovviamente da almeno due persone (non ho mai visto un gruppo con un unico componente!) e almeno una è dedita alla programmazione; unica eccezione è il caso in cui il gruppo è orientato unicamente verso produzioni diverse dai demos come musica o grafica, che quindi non richiedono necessariamente la presenza di un coder: un esempio è dato dal gruppo musicale italiano degli USE o dai Five Musicians, formato da musicisti famosi di diverse nazioni. Per poter avere almeno una minima base per creare qualcosa di completo sotto tutti i punti di vista, in un gruppo ci devono essere almeno un coder, un grafico ed un musicista: i coders lavorano quasi esclusivamente sotto ambiente DOS (ricordate cosa vi ho detto sul numero scorso riguardo Windows95?) mentre per quanto riguarda il linguaggio di programmazione si sceglie o l'assembler o il C/C++ (il Pascal viene usato raramente). C'è da dire che inizialmente il linguaggio "ufficiale" usato dai coders nella scena era esclusivamente l'assembler puro, grazie all'utilizzo del quale si è in grado di sfruttare al massimo l'hardware del proprio PC e di dimostrare di conseguenza agli altri la propria bravura; negli ultimi anni però sono nati compilatori C/C++ che riescono a generare codice 32bit altamente ottimizzato, raggiungendo a volte risultati vicini a quelli ottenibili con l'assembler. Oggigiorno la tendenza è quella di creare gli effetti base in C per poi passare ad una fase di ottimizzazione in assembler per quelle parti di codice che stressano maggiormente il processore; il compilatore C più utilizzato è senza ombra di dubbio il Watcom C (giunto ormai alla versione 11) seguito dal DJGPP, che è il porting in ambiente DOS del compilatore C presente in Linux (il gcc) e che ha come grande vantaggio il fatto di essere completamente freeware; per la programmazione in assembler di norma viene usato il mitico Turbo Assembler (TASM), anche se qualcuno (in verità pochi) utilizza il Microsoft Assembler (MASM). Per quanto riguarda i grafici il discorso diventa un pò particolare: infatti molti di essi (ma ovviamente non tutti) preferiscono lavorare su piattaforma Amiga per il semplice motivo che per quest'ultimo esistono molti più programmi per creare grafica 2D/3D che sono anche molto potenti e completi; c'è però da dire che i programmi per il rendering 3D che prima erano solo ad appannaggio degli utenti Amiga (Real 3D, Lightwave, Imagine) si possono trovare oramai anche su PC, mentre per il 2D l'Amiga la fa ancora da padrone, anche se con programmi come PhotoPaint, PhotoShop e Fractal Painter anche il PC non se la cava poi così male. I musicisti sono sicuramente la categoria più fortunata per il fatto che la quasi totalità dei programmi che usano sono shareware o addirittura freeeware: il FastTracker, lo ScreamTracker e l'ImpulseTracker sono i programmi più noti con i quali vengono create direttamente le musiche (e che come qualcuno di voi già saprà non utilizzano il canonico pentagramma), mentre per la creazione e/o utilizzo degli strumenti si trovano tranquillamente editor wave sotto DOS o Windows oppure si possono utilizzare intere collezioni di strumenti tranquillamente reperibili su Internet. Oltre ai programmatori, grafici e musicisti esistono comunque anche altre categorie: c'è chi si occupa delle relazioni con altri gruppi (i "PR"), chi si occupa di scambiare lettere e materiale vario (gli "swapper") e infine i semplici appassionati, che non hanno pretese di far nulla, ma che comunque apprezzano volentieri il lavoro fatto da altri.



No, non è l'ennesimo clone di Descent, ma l'intro da 4k (!!!) dei Sanction vincitrice al recente Mekka97.



Outline degli Exact è un'intro da 4k che sfoggia un motore 3d davvero notevole.

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

IN GIRO SI DICE CHE...

UFFICIALE O NON UFFICIALE?!?

A quanto pare Red Alert compare dappertutto, anche dove non ve lo sareste mai immaginato. Adesso per esempio la Virgin è coinvolta in un processo legale contro l'ACE perché a quanto pare quest'ultima ha, tra virgolette, piratato il suo campione di vendite strategico di cui sopra. Come? Mettendo in commercio un data CD non autorizzato (uno di quei tanti "unofficial" che oramai si vedono ovunque) contenente un file originale di Red Alert, per il quale non è stata chiesta alcuna autorizzazione di pubblicazione o affinità varie. Insomma, l'add on in questione si chiama "Are you Ready & Alert?" e ha già venduto oltre 58.000 copie in tutta Europa: l'ACE sostiene che il file aggiunto "di sgamo" non influenza minimamente il gioco originale, in quanto se preso da solo non comporta assolutamente nulla. Alla Virgin però non sta bene, per loro è una clamorosa violazione del copyright e dei diritti d'autore e ovviamente vuole essere rimborsata, chiedendo 3.225 dollari per ogni copia venduta di questo fantomatico add on. Beh, il verdetto spetterà al giudice, che dovrebbe comunicarlo a fine mese. Cosa accadrà se sarà l'ACE a vincere la causa?!?

LA SIERRA MOLLA LA PREDA...

.. ovvero abbandona definitivamente il mercato delle console. Certo, è vero, pare una scelta parecchio drastica, soprattutto visto di chi stiamo parlando: la Sierra è la Sierra, non si scappa. Come mai una decisione così improvvisa quanto rivoluzionaria? Semplicemente perché il mercato delle console non va bene come vorrebbe il colosso americano. Per fare un esempio la loro conversione per console di Nascar Racing ha venduto meno di quanto si aspettassero, deludendoli parecchio. Ma questo è solo uno dei titoli, a quanto pare la maggior parte delle loro conversione si sono rivelate un flop: evidentemente gli amanti delle console preferiscono sfruttare le potenzialità della loro macchina con altri titoli. Così la Sierra lascia le console, basta quindi titoli per Jaguar, Playstation, Saturn o altro ancora: da ora in poi si dedicherà solamente ai PC, per diventare il leader nel mercato dei CD-ROM (come se non lo possedesse già abbastanza): per sottolineare ancora di più il suo predominio recentemente ha acquistato la Berkley Systems, quella degli screen saver After Dark tanto per intenderci. Nel frattempo la Microprose ha comperato la Ocean, decidendo di dominare il mercato delle console, gettandosi dentro con i suoi titoli più importanti, come Grand Prix 2, Transport Tycoon (Ocean) o i vari titoli di Star Trek che tanto appassionano il nostro BDM. Credo proprio sia il caso di dire ... c'è chi va e c'è chi viene.

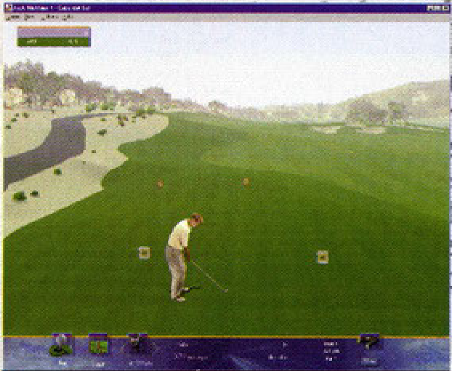
SU CON LE VENDITE!

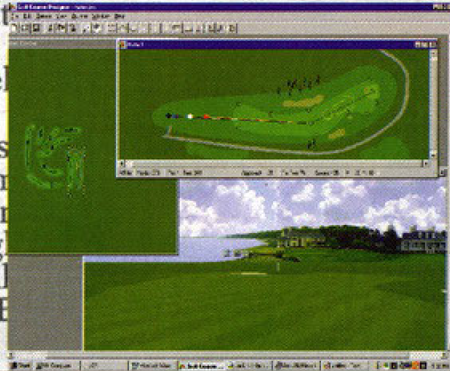
Le vendita di prodotti masterizzati su CD-ROM sono salite alle stelle: rispetto all'anno scorso pare siano addirittura raddoppiate, segnando un forte balzo in avanti nel mercato commerciale del software firmware. Ovviamente questo è dovuto al fatto che oramai quasi una famiglia su tre possiede un computer, acquistando per lo stesso motivo del software origi-



Flipper, che passione!

La Sales Curve Interactive per la prima volta si cimenta anche con i flipper. Premettendo che il mercato di tali giochi non è certo il principale, bisogna soffermarsi sui concorrenti, primi tra tutti i 21th Century, creatori di flipper da paura come Pinball Fantasies o Illusions, passando anche attraverso la Epic Megagames o altre software house di tutto rispetto. Insomma, quanto sto cercando di dirvi è che di flipper ce ne sono già una caterva, alcuni dei quali veramente (ma veramente) parecchio belli e giocabili, quindi, perché "sprecare" delle energie per realizzare un prodotto di questo tipo piuttosto che realizzare qualcosa di tremendamente innovativo capace di gettare le basi per dei nuovi titoli? Le risposte sono due: o i programmatori sono a corto di idee per rinnovare il già folto paesaggio videoludico, oppure stanno lavorando a un flipper dalle caratteristiche tanto rivoluzionare quanto potenti.
Quanto vi posso dire io è che si chiamerà 2UPTilt: sarà interamente realizzato attraverso potenti tools di rendering quali Lightwave o 3D Studio al fine di creare qualcosa di simile al vero mai visto in precedenza. Per il resto, beh, aggiungo che si potrà guardarlo come si vorrà, nel senso si potrà piazzare la telecamera in una caterva di allocazioni, per scegliere la visuale preferita, avremo i multiball, iosa di bonus e la grossa introduzione del deathmatch per due giocatori. Cos'è? Dunque, vediamo se riesco a spiegarmi.
Sostanzialmente potrete dividere il tavolo in due, giocando uno da una parte e uno dall'altra: ognuno avrà il controllo di più flipper (le bacchette che pigiate per far muovere la pallina) e a seconda di cosa succederà potrete causare effetti desiderati o meno al vostro avversario, come terremoti, perdita di punti, conti alla rovescia particolari, animazioni moleste del campo di gioco o affinità del genere. Ovviamente vincerà chi riuscirà a devastare l'avversario lasciandolo a secco di punti. In più avremo a disposizione una fisica legata alla pallina davvero eccezionale, calcolata per la prima volta con variabili vere; un LED segnapunti animato e ricco di effetti, tre tavoli da gioco completamente differenti e ricchi di particolari semoventi e/o animati più degli effetti sonori non indifferenti. Beh, staremo a vedere...

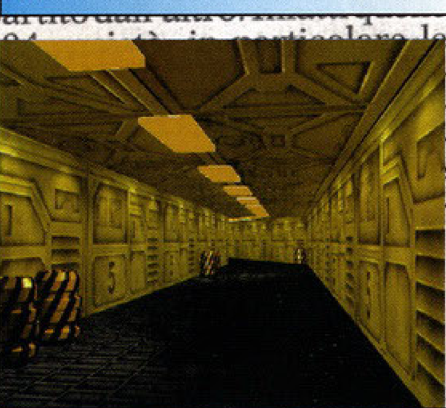


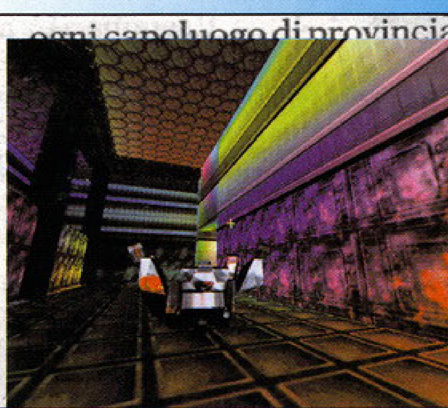


Per una corretta girata di mazza...

Gli appassionati di golf stanno crescendo. Forse perché la macchina in questione è molto carina, forse perché i maglioni di lana non perdono più i pelucchi se lavati a mano o in lavatrice senza ammorbidente ... no, dunque, devo avere cannato qualche cosa.
Vabbé, tralasciamo sulla pietà di queste scabri riferimenti pessimi oltre che veramente imbecilli e/o da idiota (ma del resto voi avete idea di chi sta scrivendo, no?!?). Ora, dunque, il gioco del quale sto per parlarvi è Jack Nicklaus 4, e pure in questo caso, come per Tony La Russa nell'anteprima del suo gioco di baseball del quale ho già parlato qua attorno posso dirvi che fece grandi cose nel golf professionistico. Insomma, oramai il concetto è questo: per fare un gioco ci vogliono pure dei grandi protagonisti e chi meglio di un eccelso del calibro di Jack poteva

partecipare alla realizzazione di un titolo golfistico? Giusto. Eppure non aspettatevi chissà che cosa: a quanto pare l'unica vera innovazione sostanziale rispetto a titoli come Links LS o al recente Sim Golf di casa Maxis pare sarà la notevole mole di dati fisici implementata. Tutto, a quanto pare, sarà legato alle leggi fisiche, dai movimenti della pallina allo spostamento delle foglie degli alberi, dalla potenza impressa nel giro di mazza all'attrito provocato dall'erba, dal soffio del vento alla forza di gravità ... tutto quanto. Questo comporterà un realismo mai visto, che in teoria dovrebbe essere una grande casa visto il genere di gioco, ma al momento non posso darvi altri dati in merito, visto che per quanto riguarda la grafica, il sonoro, l'interattività, gli SFX e le modalità di gioco ancora non è stato detto proprio nulla. Cosa dovremo aspettarci? Io spero un realismo uguale a quello usato per la fisica...





MICROSOFT E I MECH. DOLCE CONNUBIO?

Ebbene sì, gli esoscheletri di metallo arrivano direttamente a casa di Bill dall'universo Metaltech in un nuovo gioco che promette eccessivamente bene visto le produzioni di casa Microsoft, sempre buone ma mai eccelse. Il gioco in questione prenderà vita durante l'anno in corso e sarà pronto per la fine dello stesso: al momento i dati relativi non sono molti, anzi, è già tanto che sia riuscito a trovare degli screenshots a riguardo, ma nonostante tutto qualcosa da dirvi ce l'ho, altrimenti non vi avrei nemmeno propinato la news. Si chiamerà Battletech, almeno per il momento, e sarà un misto tra avventura grafica, sparatutto 3D stile Mechwarrior e pure un po' RPG, sebbene di quest'ultima parte non sappia veramente nulla, solo che ci sarà e basta. Tutto il prodotto sarà sviluppato con un innovatore motore di spinta 3D chiamato DirectEngine: questo per dirvi che tutto quanto sarà realizzato in tre dimensioni con poligoni texturizzati appesi anche sui muri dei bagni che prontamente potremo sfasciare a forza di bombardamenti vari. A disposizione ci saranno un bel po' di robottoni, ma non solo: si potrà scegliere pure con che personaggio avventurarsi nella saga, senza parlare delle armi a disposizione e/o dei nemici da affrontare. Sono preannunciate pure una caterva di missioni molto diverse in modo da variare costantemente l'azione di gioco, ma quello che saprà stupire ancora di più saranno le esplosioni, con pezzi di ferraglia scagliati un po' ovunque stile Quake o G-Nome. Forse la Microsoft ha iniziato a capire fino in fondo la realtà videoludica e si sta impegnando tanto quanto fa con gli applicativi per programmare qualcosa di mai visto?

CONCLUSA A ROMA UNA GROSSA RETATA ANTI PIRATERIA

Recentemente i baschi verdi della IX Legione della Guardia di Finanza hanno portato a termine una grossa operazione antipirateria con un esito insospettabile. Sono state infatti denunciate a piede libero 15 persone, sequestrando qualcosa come 21.000 programmi piratati, 6 masterizzatori, 16 personal computer dotati di più hard disk, 1207 CD-ROM, 2444 floppy disk e 354 cassette digitali. A quanto pare la stessa Guardia di Finanza è rimasta molto preoccupata dall'eccellente risultato dell'operazione, non tanto perché non ci speravano, ma soprattutto perché non potevano nemmeno lontanamente immaginare che solamente 15 persone potessero accatastare così tanto materiale perseguibile legalmente. In effetti le cifre sopracitate sono parecchio alte, ma facilmente credibili, soprattutto dopo essere venuti a conoscenza del fatto che il campo pirata fornisce proventi illeciti per oltre 3,5 miliardi di dollari in tutto il mondo: un campo allettante per molti quindi. L'operazione Last Raider comunque è solo il vertice di mesi di ricerca, che hanno portato gli agenti della Guardia di Finanza a seguire i presunti colpevoli, seguendo le loro mosse a casa, al lavoro, di notte, intercettandoli persino su Internet con le mani nel sacco, come si suol dire. Insomma, un'operazione coi fiocchi. Le fiamme gialle comunque dichiarano di non sedersi sugli allori: se solamente 15 persone erano in grado di un simile traffico e sapendo che la pirateria è un fenomeno largamente diffuso, chissà quante persone saranno ancora coinvolte in tali traffici illeciti. Del resto, stando ai dati della BSA i software parata strappano il lavoro a 180 mila addetti di software & hardware house, e ciò non è bello.

nale. Ma quello che lascia pensare è che, sebbene le vendite siano aumentate notevolmente portando quasi il doppio delle confezioni nei magazzini di tutto il mondo, rispetto all'anno precedente i videogiochi hanno perso parecchio territorio rispetto ad altri prodotti come utilities o software di vario genere. Se l'anno scorso i games avevano una percentuale di vendita legata al 78,8% di quella totale, ora questa è scesa al 69%, mentre è salita quella del software classico ad uso ricreativo (video/multimedia/utilities) salendo dal 5,3% all'8,6%, assieme agli educativi, imperversando dall'6,8% all'8,6%, per non parlare dei programmi per ufficio per casa e per lavoro, con un botto pazzesco: dall'1% al 6,1%. Insomma, le anime e le coscienze dell'utenza stanno mutando, spingendosi anche su altri settori non prettamente videoludici. Che sia l'inizio di una nuova era? O forse i giochi stanno scadendo di qualità? Voi cosa ne pensate?

VI RICORDATE TOONSTRUCK?

Bene: i suoi programmatori, in accordo con Virgin ovviamente, la quale possiede anche le loro anime, hanno deciso di creare la loro software house personale. Avendo lavorato così bene insieme nella realizzazione di quel fantastico gioco sono riusciti a stabilire un feeling non indifferente, eppoi hanno alle spalle oltre 30 anni di esperienza in campo videoludico, con più di 40 titoli programmati, molti dei quali diventati dei veri successi a livello globale. Così i Collectve, con a capo Gary Priest, Douglas Hare e Richard Hare si sono già instradati sui loro titoli di futura realizzazione, prendendo in considerazione anche le console, in particolare il Playstation di Sony. Cosa ci dobbiamo attendere dal futuro? Di sicuro altri titoli di successo, almeno allo stesso livello di Toonstruck, ovvero grandiosi.

ORA UN PO' DI MUSICA...

No, non sto affatto per scrivere il Music 4 the People, non preoccupatevi. Del resto c'è AFC per questo, non trovate? Quanto volevo dirvi io invece riguarda Lara Croft, la protagonista di Tomb Raider. Come già preannunciato in qualche news di qualche numero scorso, vi avevo già anticipato dell'uscita di un suo CD musicale, sebbene le notizie a riguardo fossero davvero pochissime. Bene, adesso ne so qualcosina di più, anche se ancora poco. Per il momento pare sia pronto esclusivamente un singolo, intitolato Raiders: proprio per questa ragione il CD vedrà la luce solamente tra un bel po' di tempo, quando potranno finalmente riempire un vero CD audio completandone la grandezza. Al fine quei matti della Eidos hanno contattato addirittura le Spice Girls e George Michael, senza nemmeno citare il fatto che sul CD sarà accluso anche il video della canzone sopra citata. Insomma, a quanto pare Lara Croft sta diventando un fenomeno di massa: non mi stupirei se presto finisse col fare la pubblicità in televisione...

IL NUOVO SIMULATORE DELLA MICROSOFT? EXCEL 97!

Forse vi risulterà difficile crederlo, magari non ve ne può fregare di meno, probabilmente non lo possedete ancora, comunque la notizia che sto per darvi non è assolutamente vera: certo,

Excel 97 sarà il solito foglio di calcolo che tutti noi conosciamo, eppure stavolta i programmatori della Microsoft ci hanno lasciato dentro una bella backdoor in grado di illustrarci le potenzialità di uno spettacolare engine 3D. Sì, in pratica avrete la possibilità di gabolare il foglio elettronico più conosciuto nell'universo per avviare una strana sorta di demo, una roba stile terminal velocity per intenderci, ambientato però in uno spazio molto dark e parecchio surreale dove non solo potrete volare su spazi sterminati, ma venire a contatto con oggetti obsoleti e non. Potrete pure trovare uno megaschermo sul quale scorrono i nomi dei programmatori che hanno realizzato 'sta cosa. Okkey, okkey: adesso vi dico come si fa. Per prima cosa dovete creare un nuovo foglio di lavoro; poi premete F5, quindi digitate X97:L97. Premete invio. Ora premete una sola volta il tasto TAB quindi, tenendo premuti i tasti CTRL+SHIFT e andate a cliccare sull'icona dell'Autocomposizione Grafico contenuta nella barra degli strumenti. Cosa ne dite? Il primo commento che mi viene in mente è: speriamo usino 'sto engine per realizzare qualcosa di bello...

WARCRAFT DIVENTA UN'AVVENTURA GRAFICA

E' vero, non vi sto mica prendendo in giro. Forti del successo ottenuto con Diablo su tutto il globo (Internet compreso) e con le spalle coperte da un ottimo background basato su Warcraft, Warcraft II e pure il celebre data CD Beyond the dark portal, i Blizzard hanno deciso di infoltire la storia di questo universo molto fantasy giocato da tutti quanti noi. Per la prima volta quindi ci troveremo a interagire con i personaggi incontrati nei tre episodi precedenti, venendo a conoscenza di eventi dominanti, di linee di forza, di tendenze o di fatti ancestrali che hanno segnato la vota degli orchi o degli umani. In pratica voi prenderete i panni di Thrall, un orco sottomesso dagli umani al quale però non piace la vita da sottomesso (ci mancherebbe pure), così decide di ribellarsi per tornare a casa, attraversando il portale dell'oscurità che apre il passaggio per la terra degli orchi (già incontrato nel data CD di cui sopra). La strada per il ritorno non sarà facile, dovrete interagire con una caterva di personaggi per raggiungere i vostri scopi e trovare la pace interiore, senza nemmeno menzionare i colpi di scena o i folti misteri che dovrete svelare per portare a termine l'avventura. Troveremo 60 locazioni di gioco tutte per noi, distribuite in sette regioni della terra di Azeroth, parecchi puzzle da sbrigliare, circa 70 personaggi interamente animati coi quali interagire, oltre 40 mila frames di animazioni realizzate con una grafica eccelse stile la presentazione di Warcraft II e per finire un cast di voice over per nulla trascurabili. Ne faranno infatti parte Clancy Brown (Highlander), Peter Cullen (avete presente i Transformers? Ecco) e Tony Jay (Il gobbo di Notre Dame vi dice nulla?!?). A quando tutto questo? Ci vorrà ancora un bel po': si parla di fine anno, quindi, per il momento mette l'anima a riposo...

CARMAGEDDON IN PERICOLO

Stando a quanto affermano i bollettini giunti in redazione, il nuovo prodotto della Sales Curve



UN PO' DI BASEBALL?

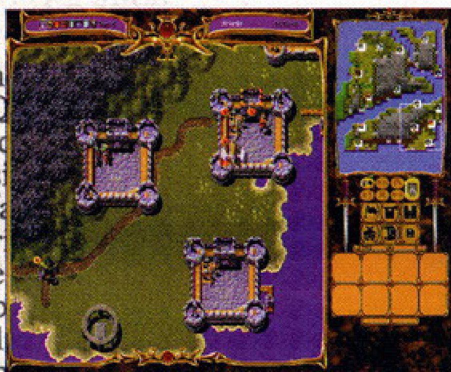
Le notizie in questione arrivano sparate dalla Maxis, sì, quella di Sim City 2000 o del più recente Sim Copter (per non parlare del prossimo futuro Street of Sim City).
Quali sono queste notizie? Innanzi tutto si chiamerà Tony La Russa Baseball 4, e sono sicuro che almeno una volta nella vostra vita avrete sentito nominare il giocatore appena citato.
In America è popolarissimo (come il gioco stesso del resto) soprattutto per le sue grandi imprese.
A dire la verità non ne conosco nemmeno una, ma so che è uno dei più grandi recordman di questo sport, ed è per questo che le sue figurine valgono una caterva di dollaroni, tanto da avercì fatto pure una puntata di un celebre telefilm (vi ricordate "Il mio amico Ricky"? Ecco). Insomma, in questo gioco potrete comandare persino lui, ma questo certo non è il piatto forte del gioco.
Tralasciando sulla possibilità di giocare in 2D o 3D con sprite poligonali rivestiti di textures, vi dico solamente che potrete scegliere tra oltre 5300 giocatori di 300 squadre diverse, ognuno dei quali con le sue caratteristiche salienti e/o particolari abilità (battuta, giro di mazza, corsa, presa al volo, fuoricampo, etc...). In più sarà possibile guardarsi la partita dal punto di vista preferito, grazie alla presenza di 36 telecamere disposte sul campo da gioco e nello stadio (interamente in 3D, stile Virtual Stadium della EASports).
Insomma, a quanto pare la Maxis sta per sfornare un gioco che vorrebbe imporsi come simulazione di baseball definitiva, ma riuscirà davvero?



DUKE NUKEM 3D DIVENTA ATOMICO



E' semplicemente un nuovo data CD che presto potremo assaporare su tutti i nostri PC. Beh, esattamente come per il Plutonium pack (già recensito qualche mesetto addietro), anche per questo troveremo una caterva di novità pronte ad attenderci presso la porta dell'inferno. Innanzi tutto 11 livelli nuovi di pacca, i quali costituiscono una nuova avventura chiamata "La Rinascita" e già questo è tutto dire, ma il bello è che saranno pronti ad assaltarci decine di nuovi mostri, molto meno gommosi o puppazzosi rispetto al Duke Nukem 3D conosciuto in tutto il mondo. Eppoi nuove armi, bonus, livelli segreti, trappole, trabocchetti e tanta roba simile. Ancora non so dirvi quando sarà pronto, ma molto probabilmente lo troverete già recensito sul prossimo numero. Non cambiate canale, mi raccomando!





I SIGNORI DELLA GUERRA RITORNANO

Si tratta dell'ultima fatica di casa SSG e si chiama Warlord III. Forse non tutti conoscono la suddetta casa o la saga precedente dei vari Warlord (Warlord I, II e Deluxe Edition), però forse rimarreste stupiti se vi dicessi che quando ancora i veri e propri giochi di strategia alla C&C non esistevano, beh, questi quasi sconosciuti programmatori diedero vita al primo Warlord, un simil strategico molto più vicino a Sim Earth che altro. Però le idee c'erano già e un primo abbozzo molto più sostanzioso lo si ebbe nel secondo capitolo, quando le prime battaglie della serie probabilmente gettarono delle idee sostanziali. Ora tornano alla luce con il loro ultimo titolo fresco di giornata, ma questa volta è molto di più di un vero abbozzo, si tratta di uno strategico vero e proprio che a quanto pare saprà coinvolgere al punto giusto. Ambientato nel medioevo ci vedremo coinvolti nelle guerre fratricide per la conquista del territorio a Nord o a Ovest del nostro castello, per espandere il dominio su altre genti, in modo tale da aumentare i poderi in nostro possesso per poi darli da coltivare ai contadini affamati che muoiono sotto la torre principale della nostra dimora. Cavalli, cavalieri, armature, spade, lance, archi e frecce, dragoni, magie, incantesimi, unicorni alati, boschi stregati, piantagioni paludose, sabbie mobili, vascelli, pirati, ma anche e soprattutto duelli, schieramenti da battaglia, catapulte, assedi, olio bollente o affinità varie basate tutte quante su questo genere. Io lo so che vi piace l'idea, lo capisco bene perché le promesse sono davvero molte, per di più parecchio avvincenti. Ma il prodotto è solo alle origini della sua vita, manca ancora molto prima che sia pronto, almeno sei/otto mesi ancora, quindi mantenete la calma. Soprattutto perché non sempre le promesse vengono mantenute, sebbene si spera sempre nel contrario.





MICROSOFT SEMPRE PIU' VIDEOLUDICA

Se è perfettamente vero che la Microsoft si sta gettando a capofitto nel mondo dei videogiochi, dopo aver capito quanto sia importante e sostanzioso in termini monetari, è altrettanto vero che lo sta facendo con molto impegno, in modo tale da sopperire alla mancanza di conoscenze di tali aree che da poco hanno preso parte della grossa software house di Bill.
E per fare le cose ancora più alla grande, annuncia l'uscita in tutte le librerie specializzate di vere e proprie guide dei suoi prodotti, in modo tale da fornire utili consigli, mosse, tattiche e trucchi ai tutti quei giocatori i quali hanno scelto un prodotto "made in Bill Gates". Questo ovviamente non solo per premiare la fedeltà del consumatore, ma per approfondire ancora di più l'interlacciamento tra il mondo videoludico e l'universo di Gates, per far vedere quanto a Richmond ci tengano all'utente, tanto da aiutarlo, seguirlo e guidarlo in ogni passo informatico della sua vita.
Presto quindi non stupitevi se sotto caso vedrete in vetrina la guida ufficiale di Hellbender o Monster Truck Madness, oppure se la gente farà la fila per comprare i trucchi e le manovre speciali di Flight Simulator o Deadly Tide: semplicemente sappiatelo, Microsoft ora è pure qui.

Interactive (che poi è anche il titolo di copertina di questo mese) pare verrà censurato in maniera non indifferente. Dopo essere stato sottoposto alla commissione per la tutela e la salvaguardia dell'utente (la BBFC insomma) pare si siano verificati degli esiti altamente negativi. Se dal principio passò quasi del tutto inosservato, ora il fatto di potere tirare sotto dei pedoni per fare dei punti e incrementare i bonus a disposizione sembra dare molto fastidio al presidente della commissione. Secondo lui ovviamente questo è un tipo di gioco inspiegabile, fuorviante e completamente fuori luogo in una civiltà di bambini che gettano i sassi dai ponti perché usano Internet. Insomma, secondo lui, chi giocherà a Carmageddon, subito dopo avere terminato una partita prenderà la macchina per andare nello stadio di calcio vicino a stirare i giocatori, nella speranza di vincere qualche bonus o solo per divertirsi un po'. Vabbè, tralasciando su queste idiozie, parliamo della difesa della SCi. Secondo la Sales Curve Carmageddon è un gioco come un altro, dove l'interattività la fa da padrona: non è il gioco che deve dettare la realtà, ma la realtà che si adatta al gioco. Eppoi Carmageddon è perfettamente paragonabile a prodotti come Doom o Quake, dove l'unico scopo era massacrare qualunque cosa si muovesse, anche le caccole del naso del mostro di fine avventura. Nulla è nuovo e così come quei prodotti non furono stati censurati e tolti dal mercato, anche Carmageddon deve potersi avvalere degli stessi diritti. Anche perché, veramente, a questo punto presto anche i lemmings verranno accusati di instradare le persone al suicidio per il genere di gioco che tutti noi conosciamo...

OCCHIO AI NUMERI

Qualche mesetto fa vi diedi dei nuovi numeri di telefono del servizio Creative Labs, poiché aveva cambiato numero d'intervento. Beh, oggi sono ancora qua con dei nuovi numeri di telefono, per tenervi costantemente aggiornati degli aggiornamenti utili per tutti quanti noi. Dunque, il nuovo numero di Creative Labs Mediterranean è 02 - 8228161, mentre il numero di fax rimane inalterato al 02 - 57500768. Per quanto riguarda invece il servizio di assistenza tecnica in lingua italiana (attivo dal lunedì al venerdì dalle 09.00 alle 17.30) lo troverete allo 02 - 57500150.
Se poi volete fare un salto al sito ufficiale, beccatevi 'sto indirizzo: www.creativelabs.com ... okkey, per il momento è tutto. Alla prossima variazione!

THEME HOSPITAL PER TUTTI I GUSTI

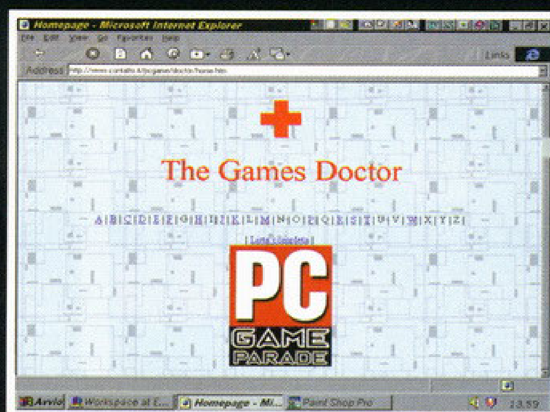
A quanto pare in casa Bullfrog ci tengono davvero tanto a chi gioca i loro prodotti, non solo per i proventi monetari, ma per la fedeltà dimostrata nei loro confronti. Ecco perché, proprio per questa ragione, stanno lavorando a una conversione del loro ultimo lavoro Theme Hospital. Conversione in che, starete già pensando voi, in bassa risoluzione vi rispondo io. b di RAM o meno di 8 Mb di memoria. Insomma, tutti, ma proprio tutti a questo punto, credo potranno giocare al dottore (virtualmente si intende). Il bello è che il prodotto convertito costerà anche di meno, quindi, in un certo senso, il gioco vale proprio la candela.

Pc Game Parade on line

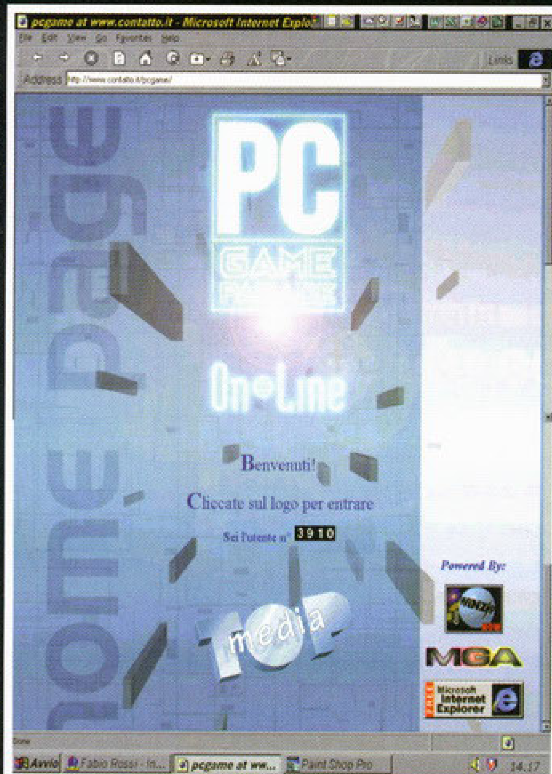
A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

Piccole antenne crescono ... ehm, dov'è che l'ho già sentita questa?!?

E così sono di nuovo qua a parlarvi del nostro sito, così come avvenne qualche mesetto addietro. Già, perché pian piano (okkey, molto piano, ma sapete com'è, il giorno è fatto solo da 24 ore e le mie 24 sono sempre piene, quindi il tempo talvolta è un po' ristretto) le modifiche avvengono e qualche lieve mutamento inizia a prendere forma sulle nostre paginette web. Per prima cosa non posso non citarvi l'introduzione del Games Doctor, ovvero di tutta quella sezione dedicata ai cheat e ai tips di molti tra i più famosi giochi esistenti nel vasto universo videoludico. Al momento l'abbozzo del progetto sta prendendo vita: i trucchi disponibili non sono numerosissimi, ma già questo mese verranno raddoppiati e rinfoltiti. Anche se non sembra infatti mi sto impegnando affinché il nostro sito online diventi sempre più bello e seguito: solamente in questa settimana ho scaricato qualcosa come 20 mega di patch, trucchi, gabole e affinità varie per una caterva di giochi. Presto li consegnerò al nostro Robertino, obbligandolo di controllarli uno per uno in modo tale da costruirne un indice e impiantarlo in tempo reale tra le pagine apposite. Sì, forse 20 mega sono un po' tanti, ma del resto lo sono anche i giochi esistenti, quindi è normale trovare tanti collegamenti sulla rete delle reti. Inoltre sto rispondendo a tutti quanti mi scrivono delle E-mail, tenendo presente ognuno di voi: sapere cosa ne pensate mi è utilissimo e apprezzo davvero tanto quanto state facendo. E se qualcuno di voi avesse voglia di scrivermi, beh, io vi ricordo ancora una volta il mio indirizzo e-mail: per qualunque cosa mi trovate lasciando un messaggio a "zolthar@zerocity.it" ma se proprio voleste provare una piccola innovazione del sito, andate alla sezione dedicata ai volti dei redattori, quella dove ci sono tutte le nostre facce di tolla per intenderci. Basterà che cliccate sulla mia foto (l'unica che ricorda un maniaco) per attivare automaticamente il link col mio indirizzo di posta elettronica: non dovrete fare altro che inserire tutti gli insulti del caso e inviarmelo. Visto che qualche innovazione la infiliamo? Presto tutti quanti i redattori avranno una loro casella E-mail, così per scriverci non dovrete fare altro che cliccare sui volti. Inoltre l'aggiornamento del sito (per quanto riguarda le pagine relative alla rivista cartacea) oramai avvengono quasi in tempo reale e non a fine mese come nelle edizioni passate. Ovviamente c'è ancora tanto da fare, tutti quanti ne siamo consapevoli: stiamo facendo veramente di tutto per espandere i nostri domini per giungere fino là in fondo, dove nessun uomo si è mai spinto prima. Apro a questo punto una piccola parentesi incentrata sui giochi via internet (del resto sto scrivendo la pagina apposita, no?!?). Ultimamente tutte quante le software house stanno implementando i loro giochi in modo tale da sopperire a tutte le esigenze degli utenti, comprese il multiplayer sulla grande rete mondiale. Ora, è vero che giocare in tanti è davvero eccezionale, però c'è anche da dire che non tutti possono compiere manovre da gigante per riuscire a comperarsi un modem veloce, magari un bel 28.800 o un 33.600 coi controfiocchi. Per di più il traffico delle linee telefoniche è sempre più intenso, quindi molto spesso si viaggia lentamente anche su ISDN o su linee CDN (quelle dedicate a 64 o 128 Kb per intenderci): ora, non fraintendete quanto sto cercando di comunicarvi, semplicemente la mia testa è ricca di dubbi su quello che potrà essere lo sviluppo di Internet relativamente ai videogames. Di sicuro in futuro tutti quanti potremo smanettare da casa in mega partite in 8, 10, probabilmente anche in 20 giocatori per volta, ma adesso come adesso i nostri apparati non sono ancora in grado di sopperire alla mole di dati necessaria per una partita fluida a qualunque tipo di prodotto, a meno che non giocare a orari impossibili della notte. Soprattutto perché tra uno scambio di dati e una ricezione degli stessi si verificano dei tempi morti non indifferenti, e questo ovviamente comporta degli spiacevoli inconvenienti di refresh. Insomma, tra quanto potremo veramente usare come vogliamo la rete? Vale la pena, adesso, di cimentarsi in partite "strozzate" magari rimanendo delusi di quanto vediamo? In quanti saremo a trovarci di notte per massacrarci a Red Alert o a bombardarci nei meandri di Quake? Voi cosa ne pensate? Aspetto vostre notizie ovviamente!







BENVENUTI IN INTERNET



Internet Senza Limiti

Per 60 giorni

fino a 1440 ore

con e-mail

a sole 49.900 Lire

Con IOL Internet Kit **FULL 60** di Italia Online

Il nuovo Internet Kit Full 60 di Italia On Line, ti permette di collegarti a Internet, senza limiti di tempo, per due mesi, offrendoti il tuo indirizzo di Posta Elettronica, il tuo spazio personale su Web (500Kb) e l' accesso a Internet al costo di una telefonata urbana da oltre 70 cittá in Italia.

Inoltre, nel CD-Rom all' interno dell' Internet Kit, troverai il browser (Microsoft Internet Explorer 3.0) e tanti utili software per la navigazione, oltre 500 siti che potrai navigare off-line, e le istruzioni per accedere agli esclusivi servizi Internet di Italia Online. Chiedi al Computer Shop di tua fiducia, o chiama direttamente Italia Online al numero verde 167-266198.

italia on line

MISSIONE INTERNET


Ed ecco la simpaticissima PR della Psygnosis France.


Mentre tutti riposano il mio obbiettivo coglie in fragrante una delle programmatici del gioco e un simpatico felino caduto involontariamente nel mio obbiettivo... Dietro l'attaccapanni potete vedere il game designer di Island of Doctor Moreau

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO

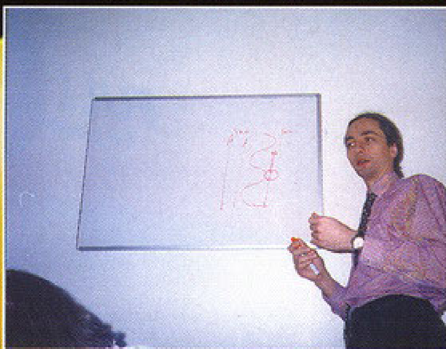
Je suix Psygnosis se

No, non è un errore di stampa, non è lo stesso articolo ripetuto due volte; semplicemente ho avuto di nuovo il piacere di andare a Parigi a visitare gli uffici della Psygnosis, o meglio, degli Haiku Studios...

Ebbene sì, ho ponderato per molto tempo se fare questo articolo o no, se valeva la pena di parlarvi ancora una volta delle mie peripezie oltre penisola rubando magari due pagine a un'interessante work in progress... Alla fine ho deciso di sì, e vi spiego anche il perché: PC Game Parade riceve mensilmente complimenti e critiche, ma la cosa che mi colpisce di più è come riusciate, tutti voi, a esprimere un concetto unico: vi entusiasmate assieme a noi. Un discorso filosofico? No, rappresenta semplicemente la constatazione di un contatto che comincia a consolidarsi tra tutti noi (inteso come redattori e lettori, noi, non noi e voi, non esiste una divisione, se non minimale).
Personalmente penso quindi che quest'articolo sia un altro punto di contatto, come una lettera inviata a tanti amici diversi, ma non uno spreco di pagine (c'è ancora comunque la possibilità che arrivi X-Wing VS Tie Fighter, nel qual caso allora le cose potrebbero cambiare!).

E QUI SI VOLA!!!

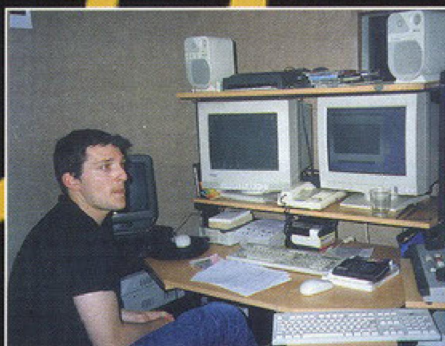
Ogni viaggio che si rispetti viene fatto in aereo, ogni software house che si rispetti vi paga il biglietto. Nel mio caso tutte e due le condizioni sono state soddisfatte. In un normale giovedì di aprile cerco di contattare un mio omonimo concorrente che doveva condividere con me il volo di andata verso la Psygnosis France. Dopo un paio di telefonate mi rendo conto, mio malincuore, che il suddetto fortunello si trovava già a Parigi da qualche giorno in compagnia della sua anima gemella.
Senza macchia e senza paura mi reco all'aeroporto e ritiro i biglietti. Primo problema: l'altro giornalista che sarebbe dovuto partire con me ha il mio stesso nome, ma non il mio stesso cognome. La Psygnosis aveva naturalmente cannato in pieno le prenotazioni. Beh, ho rischiato di non partire perché i miei dati non corrispondevano. Semplice scambio di persona (sebbene non riesca a capire come mai queste cose succedano così spesso).
Superato questo ostacolo vengo piacevolmente a conoscenza che mi è stato prenotato un volo in business class con tutti i vantaggi del caso (area fumatori, pranzo semi reale e hostess che ti chiedono scusa anche quando le insulti. In verità ho pensato un paio di volte di rispondere "no, non penso minimamente a scusarti, adesso cosa fai?", ma poi ho declinato grazie alle mie cellule neurali ancora funzionanti. La diplomazia è importante, soprattutto quando parli con una persona a 10000 piedi d'altezza che conosce il funzionamento dei portelloni dell'aereo molto meglio di voi...)


Questo è un altro dei programmatori che ci illustra come il gioco gestisce le telecamere durante l'avventura...

Una volta imbarcato, il volo procede nella più assoluta tranquillità, arrivo a Parigi senza colpo ferire e mi becco il solito tassista affamato di turisti (e a questo proposito devo ancora capire per quale ragione, mentre ero in coda attendendo una delle "magiche automobiline con autista™" vedevo solo Mercedes e BMW, ma quando è giunto il mio turno sono capitato a bordo di uno scassatissimo carcassone. Selezione naturale forse?).

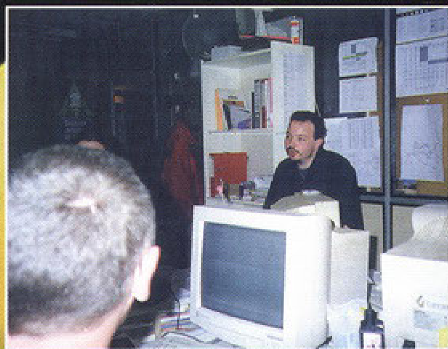
E QUI SI MANGIA...

Arrivato all'albergo (il medesimo dell'ultima volta) vengo a conoscenza che l'esimio giocatore di squash, mio pari nella concorrenza, è nella sua stanza: la 103. Ritiro la mia chiave, 301! Caso della vita poi che anche l'ascensore si sia fermato inspiegabilmente davanti alla sua porta? Siamo due elementi concorrenti e complementari, è un dato di fatto, ma devo spiegarmi ancora come sia possibile che avvengano queste cose.
Comunque poco male, se è vero che siamo complementari è ancora più vero che andiamo d'accordo (tant'è che i PR della Psygnosis France hanno pensato fino all'ultimo momento che lavoravamo per la stessa rivista. Virtuosismi del "fairplay incrociato"(©1997 Accademia gergo lessicale del BDM)...
Il programma della serata prevedeva una cena con lo staff della divisione francese della software house di Liverpool, che ci ha completamente paccato per ragioni ancora inspiegabili.
Poco male: da bravi italiani ci siamo buttati in pieno centro di Parigi e dopo aver visto la torre Eiffel (dal basso, faceva troppo freddo per salire) ci siamo lanciati nei piaceri della culinaria francese. Entrecote e birra per due (le birre però me le sono bevute solo io...).
Uno dei miei vizi più pronunciati comunque, oltre alla faccia tosta, è la sigaretta. Ma dove si comprano le sigarette in Francia? Ma naturalmente... non lo so. Chiedendo al cameriere veniamo a scoprire di parlare con un italo-francese che aveva smesso di assumere nicotina da due giorni e pos-


Questa è la stazione preposta all'elaborazione video.


E dopo il video, poteva mancare l'audio? Il mixerino della foto dovrebbe essere abbastanza eloquente.


Un'altra sezione della parte audio.


Uno dei membri del team spiega come è stata realizzata la grafica di ogni singola locazione.


Ecco Hugues Leroy, game designer del gioco.

sedeva un illibato pacchetto di Marlboro. Risolto questo problema siamo usciti incappando, per pura coincidenza (e tengo a sottolinearlo) in un sexy shop gestito da giapponesi: vorrei raccontarvi che cosa abbiamo visto al suo interno, ma i gadget in vendita, oltre che stravaganti, imporrebbero –se descritti- il divieto di vendita di PC Game Parade a un pubblico di età inferiore ai 21 anni.
Comunque, cambiando discorso, prima di andare in albergo ci siamo goduti un gelato da 100000 calorie (che concilia il sonno quanto un gallo che canta alle sei di mattina).
Tornati in stanza, rapido raccoglimento di idee e via di Mtv (sebbene lo zapping di canali mi abbia anche fatto trovare un network che proponeva un documentario biografico su Rocco Siffredi e sul film Rocco e le storie tese, uno spasso senza precedenti!!!).

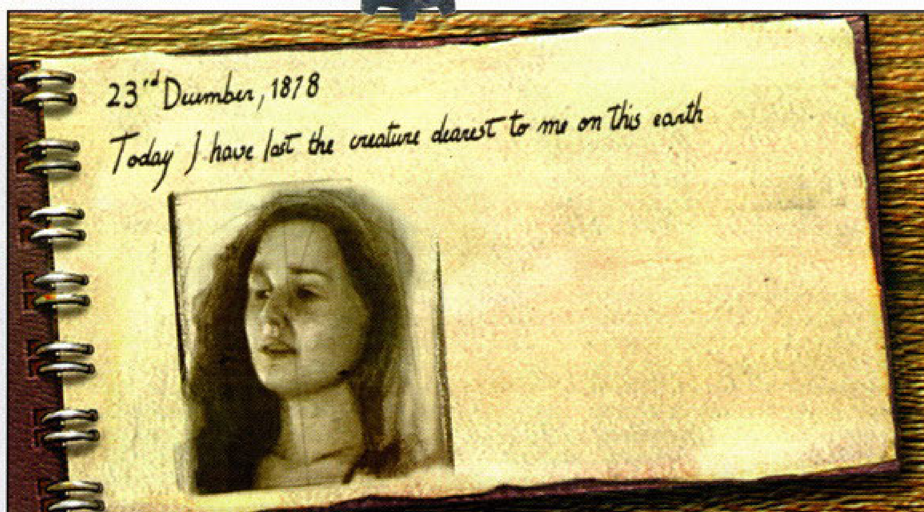
E QUI SI LAVORA

La mattina dopo mi sveglio e mi riaddormento tre volte consecutive, arrivo in ritardo alla reception dell'albergo, saltando naturalmente anche la colazione (fortunatamente riproposta negli uffici degli Haiku Studios).
E finalmente arriviamo alla sede dei programmatori di Down in the Dumps (recensito qualche numero fa', ma ancora non in vendita su territorio italiano a causa della chiusura della Philips, detentrice dei diritti sul gioco).
Qui ora scatta una piccola digressione sulla presentazione del gioco: i giornalisti sono una razza piuttosto atipica. Ci piace mangiare, bere, scherzare e vedere i giochi un sacco di tempo prima che escano. Siamo affamati d'informazioni e in tutti questi anni ho sempre assistito a delle presentazioni bellissime, ma che a volte lasciavano in me interrogativi del tipo "ma chissà come hanno fatto a fare questo...". In questo senso penso che una presentazione più esaustiva di Island of Doctor Moreau fosse praticamente impossibile da realizzare: so veramente tutto, persino il numero di scarpe di ogni singolo elemento del team. D'altro canto quando un individuo viene sottoposto a un'esposizione di informazioni così intensa è inevitabile che risenta di stress; alla fine infatti eravamo stravolti in maniera indescrivibile.
Abbiamo potuto toccare con mano comunque tutte le fasi che hanno portato alla creazione del gioco: graficamente, musicalmente e concettualmente...
Finita l'intensa sessione di lavoro siamo saliti sul solito taxi dove abbiamo conosciuto uno di quei tipi che ci si aspetta d'incontrare solo nelle commedie americane: questo signore, accompagnandoci in aereoporto, riceve una telefonata cominciando a parlare in inglese. Capiamo al volo che sta parlando con una donna usando parole italiane, inglesi, francesi e russe. Finita la telefonata, il discorso verte proprio sull'appena conclusa comunicazione: il tassista ci dice che stava parlando con una modella russa "caricata" qualche tempo fa e con la quale ha avuto una storia (però lui è sposato con prole a carico e quindi deve necessariamente mantenere i rapporti con la "donna dell'est" in termini rigorosamente extraconiugali), questa signorina voleva ora, dalla Russia, tornare a trovarlo; però era senza soldi... Che fare? Sinceramente non so come possa essere fisicamente, ma il nostro buon amico le aveva appena detto che le avrebbe fatto procurare un visto per uscire dalla Russia pagandole allo stesso tempo il viaggio e il soggiorno. L'ho sempre detto, le donne se ci si mettono sono capaci di farci fare veramente tutto...

E QUI SI TORNA A CASA

Arriviamo all'aereoporto, niente di che preoccuparci, eravamo in largo anticipo; decidiamo di andare nella saletta di attesa della Air France, ci sediamo tutti e due quando io, con la perizia oculistica di un condor, vedo un banco pieno di bottiglie e bibite varie.
Dopo una ponderata riflessione decido che, se c'era da aspettare, era giusto passare il tempo in qualche modo: eccomi quindi trasformato in un barman al servizio di me stesso. Dopo essermi scolato una bella birra in lattina decido di farmi un gin tonic; bevi, bevi, bevi e passa un'ora. Erano ormai circa le 20:00, il nostro imbarco era previsto per le 20:10, eppure sui pannelli informativi risultava ancora a terra l'aereo precedente al nostro (quello delle 18:15!!!).
In un primo momento l'esimio collega mi fa notare che a Linate era in corso proprio in quel momento uno sciopero dei controllori di volo. Non mi preoccupo, ma la mia perizia e arguzia mi fanno verificare il tutto: dopo aver fatto due calcoli scopro che non erano gli aerei che non partivano, ma i monitor che avevano deciso bellamente di andarsene a pallino.
Corriamo verso l'imbarco e riusciamo a prendere il volo per il rotto della cuffia...
Dopo una traversata relativamente breve e indolore arriviamo a Milano e dopo aver volato per mezz'ora tra la città della madonnina e Parma a causa delle piste d'atterraggio intasate (così come il mio orecchio, sottoposto a una pressione che avrebbe potuto farmi saltare per aria il timpano) riusciamo finalmente a toccare il suolo.
Solito scambio di convenevoli e poi via a casa pensando al prossimo viaggio (ma anche alla prossima chiusura di numero!).
Mi rendo conto solo adesso di come questi reportage possano apparire incredibili, ma vi assicuro che tutto quello che ho scritto è successo realmente e testimonia ancora una volta come il nostro lavoro possa essere considerato a volte "tragicomico"...
Ah, dimenticavo: se per caso girate pagina dovreste trovare un succosissimo work in progress di Island of Doctor Moreau. Au revoir!

econdo atto!



Ecco il diario, importante elemento che potrete utilizzare per scoprire indizi utili alla felice conclusione del gioco.



Ecco un'immagine dei filmati, la qualità sembra buona, ma non spezzerà troppo l'azione di gioco? Solo la recensione ci potrà togliere questi dubbi.

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO

Avventurosamente Haiku...

Come promesso ecco il work in progress di Island of Doctor Moreau, un'avventura che sembra essere decisamente interessante (e già il fatto che sia basata su una storia di H.G. Wells dovrebbe dirvi tutto)

Normalmente un'avventura è densa di concetti, di storie e nozioni che possono essere di due tipi diversi: umoristico-demenziali o seriosamente drammatici.
Ciò di cui sto per cominciare a parlarvi, escludendo il discorso tecnico inerente alla programmazione (che comunque affronteremo successivamente) rientra proprio nella seconda tipologia appena accennata.
Il nuovo gioco degli Haiku Studio è notevolmente diverso dal precedente Down in the Dumps (che era demenzialità allo stato puro) e solleva tematiche sociali e scelte etiche che, a mio parere, potrebbero essere discriminanti del suo successo in maniera piuttosto significativa.
Il gioco sarà ambientato, inizialmente, nella giungla: un habitat parecchio angosciante, con delle sezioni arcade presenti qua e là e tante creature apparentemente nemiche (più avanti vi spiegherò il perché dell'uso della parola apparentemente). Voi siete Edward Parker, giovane antropologo, unico sopravvissuto a un devastante naufragio: in pratica vi svegliate su quest'isola, soli e completamente senza idea della vostra collocazione geografica.
Venite tratti in salvo da uno scienziato inglese; tale Moreau, che vive sull'isola con la figlia Sarah, un tale Montgomery e un servo di nome M'Ling (inutile dire che v'innamorete della succitata signorina).
Già da questi presupposti si comincia a notare un qualche cosa di maligno, o perlomeno d'ambiguo.
Infatti, non tarderemo a scoprire come lo scienziato sia molto incline allo sviluppo di progetti megalomani ed esperimenti genetici alquanto dubbi e alquanto strani.
Prima di continuare a parlarvi del gioco vorrei ricordarvi di come, recentemente, la razza umana sia riuscita a clonare una pecora, primo passo verso la realizzazione apparentemente plausibile(ma, a detta di esperti, non realisticamente proponibile) di un esercito di superuomini. Questo è anche il sogno del nostro scienziato pazzo il quale, preso da un impeto di follia, sperimenta il modo per creare degli esseri superbamente evoluti dal punto di vista fisico per conquistare il mondo, la sua gente ed essere finalmente consacrato come "er capo".
Lo storyboard effettivamente non sembra eccezionalmente originale eppure, se continuate a leggere, capirete come le potenzialità di questo prodotto siano molto ambiziose: quando si cominciano a muovere i primi passi per realizzare un videogioco si possono seguire due strade ben diverse; quella del mero guadagno (seguendo le tendenze di mercato, creando un'ottima campagna marketing o impostando delle strategie di sviluppo incredibilmente redditizie) e quella, molto più "nobile", della gratificazione (seguendo il principio per il quale un videogioco sia una forma d'arte, o meglio, una forma d'espressione sociale che diverte facendo riflettere). A quanto pare Island of Doctor Moreau cercherà di seguire questa seconda tendenza.
Il game designer del gioco, Hugues Leroy, ha impostato tutto il suo intervento in quel di Parigi sul fatto che realizzare un prodotto divertente e tecnologicamente avanzato è senza ombra di dubbio importante, ma spesso porre il giocatore di fronte a problematiche di carattere etico, comunque non discriminanti per il successo del gioco (ma solo e comunque per l'evolversi della storia in maniera parallela e ininfluente con gli enigmi presenti) rappresenta un passo in più verso la crescita delle avventure considerate anche come esperienza d'apprendimento (e va bene cercare la chiave, e va bene rubare la spada, ma forse a volte, in ricostruzioni di drammi, alcuni dilemmi che facciano riflettere possono essere molto coinvolgenti). E torniamo a noi: prima, parlando dei nemici, ho accennato alla presenza di creature apparentemente ostili. Questo perché? Per spiegarvi cosa intendo mi sembra opportuno portarvi un esempio: in un punto particolare del gioco troverete un mostro, ibrido genetico di varie razze animali, che vi chiederà di ucciderlo. Cosa fare? E' giusto togliere la vita a un essere vivente, per quanto mostruoso, solo perché lui stesso ve lo chiede? E chi siete

Intelligenza artificiale

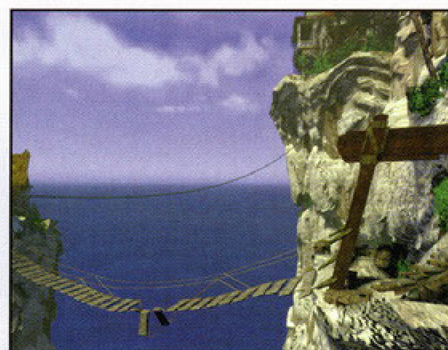
ZOOM IN

BRAIN
Se défendre
Fuir
Combattre CAC
Répondre Sarah
Poursuivre Parker
Trouver Parker
Combattre CAC
Défendre Sarah
Tuer Parker
Trouver Parker
Trouver Sarah
Fonction d'utilité
Servir dîner
Mettre table dîner
Poser plateau
Apporter le dîner
Prendre plateau cuisine
Trouver biblio.
Préparer le dîner
Trouver cuisine
Rester cuisine
annoncer le repas
Trouver Parker
sonner le gong
Préparer le thé
Trouver cuisine
Rester cuisine
Travailler à la serre
Trouver serre
Entretien
Jouer ménagerie
Trouver ménagerie
Exciter les chiens
Défaut
déplac. aléa.
Regarder horloge
Surveillance
Monter la garde
Aller patio
Combattre CAC
Patrouille
Desservir le thé
Trouver biblio
Débarras-ser
Trouver cuisine
prendre plateau
Ranger vaisselle
Apporter le thé
Prendre plateau cuisine
Trouver Biblio
Servir thé
Installer vaissel-le
poser plateau

Ed ecco qui finalmente il funzionamento della testolina di M'Ling. Partendo dall'ellisse BRAIN abbiamo tre fondamentali priorità: autodifesa, difesa di Sarah, e "Poursivre" Parker. Ognuna di queste azioni porta a dei sotto rami che devono essere soddisfatti, apparentemente tutto questo sembra semplice, ma vi assicuro che non lo è.
Se infatti esistono tre task principali, ne esistono alcuni minoritari, ma comunque importanti sotto la voce "Fonction d'utilité": ben 13, composti ognuno da un'ulteriore ramificazione che comprende ancora almeno un'altra istruzione: il totale è di circa 60 azioni diverse più o meno correlate tra di loro, che diventano circa 1200 task da gestire se ipotizziamo una ventina di personaggi o 3600 se ogni personaggio possiede un tot di azioni tali da compiere.
Personalmente ho sempre pensato in cuor mio di aver fatto bene a rinunciare a fare il programmatore... ora ne ho avuto la conferma...

WORK IN PROGRESS

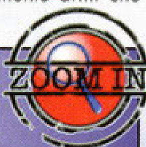




Ecco vari esempi di fondali. Come potete vedere la qualità è decisamente da "mascella per terra". Chissà quando avremo immagini di questa qualità non precalcolate. In termini di spazio questo vorrebbe dire veramente tanto: invece di ridisegnare da zero il fondale da varie angolazioni ci si potrebbe limitare a farlo ruotare. Ah, i sogni.

voi per farlo?
E in percentuale, quanto è giusto lasciarlo in vita, visto l'abominio di genetica che rappresenta? Questo tema pare sarà sviluppato in maniera molto approfondita in Island of Doctor Moreau, non sarà una parte fondamentale, ma ripeto, un'importante condimento che penso incuriosirà parecchi di voi. A mio parere comunque risulta chiaro che lo storyboard o meglio, l'implementazione dello stesso, avrà una grossissima importanza (in quanto la tecnologia da sola non basta e ormai va avanti da sé).
Chiuso anche questo preambolo, che mi sembrava lecito aprire qui per affrontare approfonditamente in fase di recensione (ineluttabile banco di prova dove, alla fine, "nun se scappa") è giusto parlare in maniera meno astratta: il gioco sarà diviso in tre fasi principali: all'inizio, nella giungla, dovremo esplorare un'area incredibilmente vasta (ci vorranno circa 45 minuti per attraversare tutta la mappa... e siamo solo all'inizio!), combattendo occasionalmente con mostri più o meno belli tramite un sistema molto simile a quello utilizzato in Time Commando o Ecstatica 2. Poche mosse da giostrare e occasionalmente armi che faciliteranno il nostro scopo.
L'engine che gestisce i movimenti all'interno della giungla è costituito da una telecamera che segue il protagonista e da dei fondali interamente precalcolati (l'effetto non mi ha personalmente convinto, ma comunque tutto era ancora in fase di sviluppo e quindi non vorrei sbilanciarmi eccessivamente in giudizi affrettati).
I personaggi durante le fasi di gioco saranno renderizzati, mentre per i filmati d'intermezzo sono stati utilizzati degli attori in carne ossa (bisognerà stare attenti però che questo non spezzi eccessivamente l'atmosfera, un dubbio che non ha ancora smesso di assalirmi dopo tutte le belle parole inerenti all'importanza dello storyboard). Oltre a questo dovremo anche preoccuparci di non faticare troppo: se siamo stanchi, infatti, non renderemo nelle attività fisiche rischiando di essere colti da morte prematura.
Naturalmente una volta che Moreau capirà che non siamo dalla sua parte cercherà in tutti i modi di ostacolarci e la risoluzione degli enigmi risulterà parecchio ostica grazie anche a questo (avremo a disposizione un inventario capace di contenere circa 24 oggetti differenti, alcuni combinabili tra di loro). Esiste poi anche una fase arcade ambientata nelle caverne (mi è vagamente sembrata una sorta di laser game, ma potrei sbagliarmi, prendete quindi questa informazione con beneficio d'inventario).
E veniamo all'intelligenza artificiale; per ogni personaggio presente e con il quale poter interagire, è stato adottato uno schema di priorità da assolvere (se teniamo conto che ce ne sono circa 60, 40 dei quali mostri otteniamo un minimo di 20 schemi simili a quello che trovate in giro per questo articolo), tutte correlate tra loro in modo che, nei limiti del possibile, non si possano mai verificare incongruenze di sorta (dovreste trovare un box che spie-

Ne hanno usata di roba per fare questo gioco

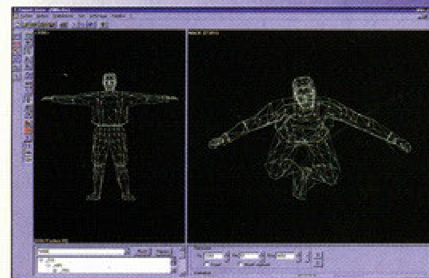


Chiarendo subito che per roba non intendo parlare di sostanze psicotrope, bensì di programmi utilizzati e risorse impiegate, tutti i tool per realizzare il gioco (eccezion fatta per il solito 3D Studio e un paio d'altri) sono stati sviluppati internamente dal team di programmazione e sebbene le descrizioni che seguono siano molto stringate (lo spazio a mia disposizione è comunque limitato!) vi basti sapere che per sviluppare il tutto è stato necessario un anno circa. E' possibile che un giorno questi software siano venduti a terze parti, ma per ora tutto rimane a casa Haiku.



BIOTOPE: è un editor utilizzato per creare i punti d'interazione con i fondali; gestisce anche l'altitudine del terreno che viene linkata direttamente con le mappe del gioco.
Si occupa di gestire anche i percorsi agibili dal protagonista tramite anche l'ausilio di una sorta di "tappeto" i cui limiti vengono definiti da tutti i punti accessibili e/o interagibili.

ACTOR: permette di gestire ciò che potremmo chiamare la "recitazione" degli sprite e non è limitato al tipo o numero di azioni attribuibili al singolo personaggio.



PUPPET SHOW: utilizzato in congiunzione con Actor serve in primis per gestire le animazioni comprimendole in memoria e, in secondo luogo, come database informativo dei vari personaggi (texture, azioni che compiono con relativa animazione ecc.

Le animazioni di tutto il gioco, le stanze e tutti gli elementi renderizzati sono stati realizzati con 3D Studio e occupano, allo stadio attuale, la bellezza di 60 CD che verranno compressi in soli 3.

Per le riprese video è stata poi creata un utility chiamata Digital Fusion che viene utilizzata con stazioni di broadcasting, schede MPEG e un ulteriore programma per Macintosh chiamato Digital Effect (non realizzato dal team).
Infine si parla di 30 minuti totali di scene filmate con l'ausilio di 5 attori e della solita tecnica del bluescreen.
Per l'audio invece non ho particolari informazioni se non che per realizzare il parlato dei mostri è stato utilizzato un singolo attore. Ma non crediate che sia finita qui: partendo da una frase questa è stata distorta e successivamente riprodotta al contrario per ottenere un effetto realistico. E con questo ho proprio finito.



POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE

✗ L'atmosfera intrigante lo sarà davvero e le tematiche affrontate saranno sviluppate in maniera approfondita.
✗ Il misto tra scene renderizzate e filmati veri e proprio non spezzerà l'atmosfera.
✗ L'interfaccia di gioco sarà intuitiva e la fase di combattimento sarà implementata bene.

OPPURE UN FLOP SE

✗ L'area di gioco sarà troppo grossa, mal gestita, risultando dispersiva.
✗ I movimenti dei personaggi saranno troppo "finti".
✗ Gli enigmi non saranno per niente logici oppure ridotti a una sorta di puzzle mal legati tra di loro.





E qui invece vediamo le tre fasi della realizzazione del dottor Moreau; prima in grafica a fil di ferro (wirefram), poi a poligoni pieni e infine con applicate sopra le texture...

ga dettagliatamente il comportamento di M'Ling, il servitore del dottor Moreau).
Tecnicamente parlando il gioco dovrebbe funzionare con un Pentium 100, 16 Mega di RAM e un lettore CD almeno a quadrupla velocità.
Il programmatore comunque ci ha confermato che, vista la massiccia dose di elementi precalcolati, sarà molto importante la quantità di memoria e la velocità del lettore CD: tutte le animazioni del gioco vengono infatti caricate in memoria all'inizio, la CPU si occupa dell'intelligenza artificiale e il lettore CD carica le scene precalcolate. Detto così sembra riduttivo, ma a grandi linee rappresenta il funzionamento di tutto "l'ambaradan".
Tutto questo ben di dio dovrebbe poi garantire circa trenta ore di gioco che saranno caratterizzate, pare, anche da un'incredibile varietà di situazioni (sarà possibile andare persino sott'acqua).
Per i possessori di schede 3D è opportuno fare un piccolo inciso: Island of Doctor Moreau supporterà 3D Blaster, Mystique e Virge... come dite? Manca la 3Dfx? E' vero, al momento in cui scrivo non è ancora sicuro se verrà realizzata una versione per questa scheda, non per cattiveria naturalmente, ma solo perché, come d'altro canto vale per le altre schede, non esiste una reale necessità di supportare un hardware del genere (e comunque è definitivo che la versione MMX non ci sarà).
In pratica Island of Doctor Moreau non appartiene a un genere ben definito, è un'avventura con delle fasi arcade, un compromesso tra varie tipologie di gioco legate insieme da un intrigante storyboard (o almeno questo è cio che ci viene promesso).
Con questo penso di aver finito, vi lascio ai box esplicativi sperando, questa notte, di riuscire a dormire sonni tranquilli, senza incubi e per un numero di ore superiore alle cinque!



Questa locazione potrebbe essere il cosiddetto "là" per un enigma: quel pannello di controllo andrà sicuramente aggiustato e poi fatto funzionare nella maniera giusta (purtroppo le foto che vi proponiamo in questo articolo rappresentano solo i fondali in quanto, al momento di chiudere la rivista, non erano disponibili foto di gioco vere e proprie. Sorry!).

L'isola del Dottor Moreau



Autunno 97

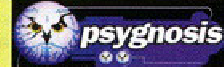


Dos e Windows 95

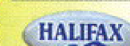


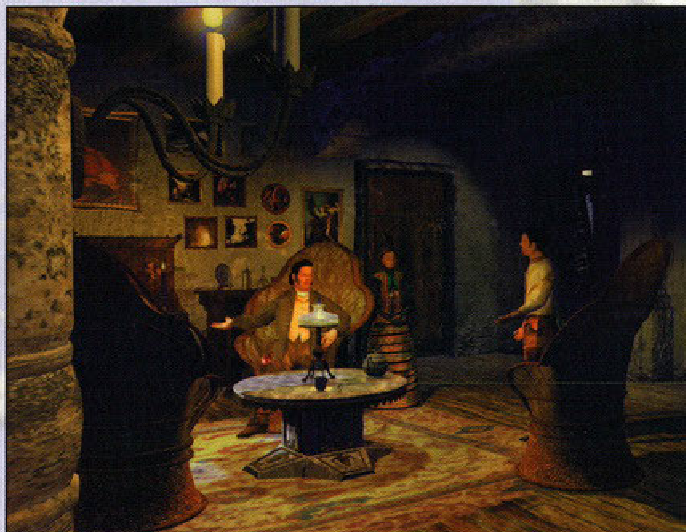
Avventura



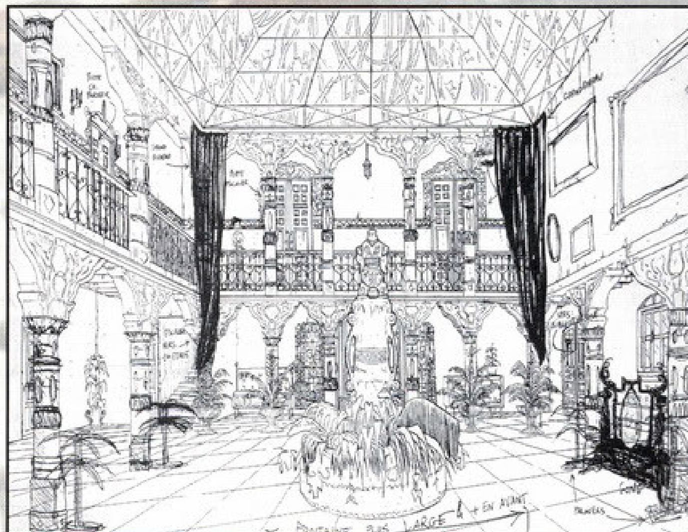








Ed ecco Moreau e Parker assieme a Sarah. Un bel quadretto di famiglia vero?



Ecco un piccolo sketch di una locazione...


Queste macchinette mi ricordano molto le bellissime Micro Machines, ed è solo un bene.


Non sembra la strada giusta, ma l'apparenza inganna e con un salto da manuale si aggiusterà tutto.


Andare a sinistra potrebbe risultare poco salutare soprattutto se la vostra macchina non è indistruttibile.

A CURA DI ALFREDO "GINO PILOTINO" NARDONE

Cosa c'è in programma per Pasqua?

Ho comprato una gallina di duecento chili per l'uovo, infatti la sto alimentando a cioccolato... Il maialetto sta già grugnendo in cortile perché ha capito che fine voglio fargli fare... Il problema è che non ho ancora deciso dove dirigermi per la scampagnata del lunedì...


La cura dei particolari si riscontra anche in particolari come le scie dei pneumatici, ammirate ammirate.

Sono d'accordo con voi che la Pasqua ormai è passata, ma per un ritualista come me, i preparativi non finiscono mai (infatti sto pensando a quella dell'anno prossimo). Purtroppo per mia madre vedo queste feste solo con un puro spirito di tradizione e come sublimazione del palato. Dopo la mangiata allucinante e la relativa dormitina, che termina di solito la mattina seguente (anche perché il pranzo inizia alle due di pomeriggio e finisce alle otto di sera) cosa si può fare? Dove andare? I soliti posti frequentati da tutti sono sempre i peggiori e finisce sempre che si passa il lunedì dell'Angelo in coda sotto un sole assassino.

Un'idea ce la propone la Virgin, con un gioco che penso vi divertirà: vi troverete dei panni di un uovo pasquale che deve evitare dei grossi martelli... cosa? Ah scusate mi dicono dalla regia che l'idea della nota casa non è precisamente questa. Vi viene invece proposto di lasciare a casa parenti e fidanzata, accendere la macchina e lanciarvi alla guida del vostro bolide rombante, evitando le code, in un luogo dove nessuno può rompervi le scatole, il vostro beneamato computer.

Questo gioco vi presenterà un emozionante stile di guida, dalle foto che potrete vedere, la prospettiva sarà dall'alto e la regolazione dello zoom sarà relegata al vostro processore. Utilizzando una visuale esterna di questo tipo si riesce a fruire, senz'ombra di dubbio, molto meglio del paesaggio e dell'ambientazione, che risulta infatti molto curata e costruita apposta per il gioco. Non risulta ancora chiaro però, e me ne rendo conto, in che modo questa benedetta grafica sia stata costruita per il gioco, arrivo quindi a spiegarmi. Utilizzerò allo scopo un esempio, strumento di morte nelle recensioni, che miete milioni di vittime ogni volta... state guidando il vostro missile per uno sterrato, dopo una curva fatta un po' male, la macchina derapa lateralmente e la camera esterna effettua uno zoom ravvicinato per permettervi un miglior controllo della sbandata, il terriccio del fondo stradale vi da' qualche problema e le ruote faticano a prendere, tuttavia lasciate l'acceleratore e subito dopo lo premete di nuovo, effettuando brevi ripetizioni di sgasate, in questo modo tornate in carreggiata e la corsa continua; la camera esterna intanto allarga il campo visivo. Vi trovate improvvisamente davanti ad un salto, manca ormai poco, la telecamera vi inquadra da vicino e... yeah! Un salto bellissimo.... la macchina fatica ad andare dritta, ma poi si ricompone e si infila in un canyon, fantastico, la camera esterna si allontana e vi permette di vedere questa bellissima gola nella roccia, ormai l'arrivo è vicino ed è ora di premere a fondo quel bel pedalino sulla destra.

Avrete a disposizione diversi tipi di vetture, di strane fogge e colori e mentre sto scrivendo i programmatori sono incatenati alle loro sedie che inventano nuove piste. Anche i percorsi avranno una peculiarità che le differenzierà del solito, è una cosa semplice come l'acqua calda che se verrà sviluppata decentemente renderà il gioco sicuramente più divertente, stiamo parlando della presenza di deviazioni, scorciatoie e strade alternative, dovrete quindi, oltre a tenere in pista la macchina decidere quale bivio prendere.

Il sonoro resta una grossa incognita, ma confido nelle capacità dei programmatori perché venga curato con musiche coinvolgenti e effetti sonori realistici, d'altronde hanno tanti prodotti da cui prendere spunto, ricordo tra tutti Rally Championship, che, al tempo, mi aveva molto colpito per la cura degli effetti sonori.

Non posso che sedermi sulla riva del fiume ed aspettare l'uscita del prodotto, voi invece dovrete aspettare la recensione del tutto, per oggi ho finito e come si dice in questi casi... "Bona 'a prima!".

Ignition



Metà 97



DOS e Windows 95



Guida









A CURA DI STEFANO GRADI

Comanchero!!!

**Ed eccolo,
dopo anni e anni e anni e anni e...
Comanche ritorna!**



Indovinate che cosa mi ha colpito di più in questa foto? Esatto, il riflesso sui vetri dell'elicottero.



Di notte, potreste non vederci benissimo, quindi è meglio attivare il visore a raggi infrarossi (ma se i raggi sono infrarossi, perché si vede verde?).



Peccato per la qualità non eccelsa di questa fotografia, perché è l'unica che vi mostra la visuale dall'interno con tanto di cockpit.

Ai tempi dell'uscita di Comanche: Maximum Overkill, possedevo ancora il glorioso Amiga 500 espanso a 1 mega (non che adesso l'abbia buttato via o venduto, è gelosamente custodito in un armadio di camera mia; ai tempi però, era il mio unico punto di contatto con l'informatica). Mi ricordo che un mio caro amico, appena dopo aver acquistato il gioco in questione, mi invitò a casa sua per mostrarmi quella meraviglia. La grafica e la giocabilità di quel titolo mi rimasero impressi tanto che una settimana dopo decisi di fare il grande passo e di avvicinarmi al mondo dei PC. Comanche fu una delle tre cause del passaggio a un 486; le altre due furono Strike Commander (un grande, un mito, uno dei giochi ai quali sono più affezionato, caro AFC, ti sei appena guadagnato la recensione di Need 4 Speed 2! NdBDM) e T.F.X. (tre simulatori? Ma va?!?).
Sniff, meglio asciugarsi le lacrime giunte in seguito alla nostalgia provocata da questi ricordi e parlare del terzo episodio della serie. Tempo addietro uscì il secondo episodio, chiamato Werewolf vs. Comanche, il gioco era una piccola evoluzione del primo titolo, somigliante più a un data disk che a un titolo stand-alone.
Ora, ci troviamo (o meglio, ci troveremo, visto che ancora non è stato terminato) di fronte a un prodotto totalmente nuovo, a partire dal motore grafico, il Voxel Space nella sua seconda versione.
Vi ricorderete che proprio quest'ultimo aspetto fu uno degli argomenti più discussi all'epoca, il Voxel era sì una tecnica straordinaria per il dettaglio raggiungibile che però aveva un grande difetto: l'eccessiva grandezza dei pixel che si evidenziava avvicinandosi agli oggetti (e con eccessiva, intendo dire eccessiva!).
Sembra che la nuova versione migliori questo problema a scapito della velocità complessiva, almeno secondo quello che ho potuto vedere osservando le foto e il rolling demo a mia disposizione che mostrano una versione molto primitiva di Comanche 3. Particolare non trascurabile è dato dalla possibilità di rappresentare il tutto in SVGA a una definizione di 640x480 pixel.
Ma cos'è Comanche 3? Probabilmente una buona parte di voi non si è mai imbattuta in uno dei primi episodi, quindi penso che sia meglio fornirvi un piccolo background (per gli anglofobi: retroscena).
L' RAH-66 Comanche è un elicottero d'attacco in dotazione all'esercito americano, una sorta di fratello minore dell'Apache, un po' più piccolo e agile (se necessitate di ulteriori informazioni, potete rivolgervi allo sportello con la scritta "Comanche Menù", dove vi attende una carinissima ragazza bionda con due occhi blu come il mare). Il videogioco a lui dedicato, è una simulazione con un'impostazione molto arcade, dove l'azione prevale in tutti i sensi, non occorre imparare a memoria quat-



Ehi, non è leale, siete due contro uno!

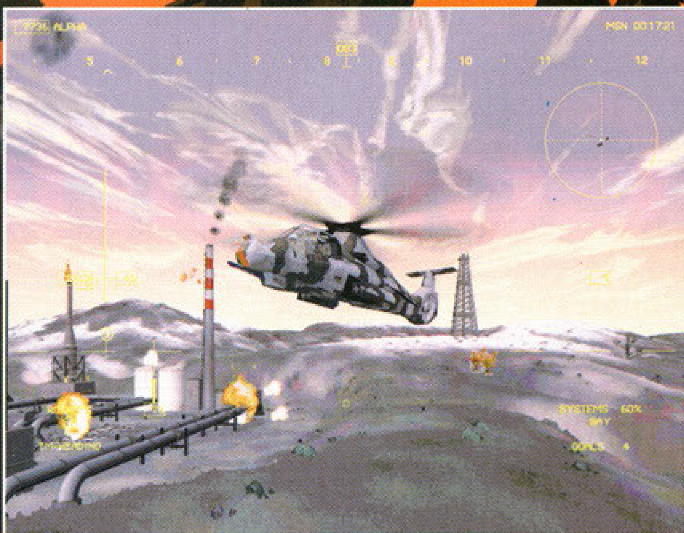
Comanche menù



US Army RAH-66 Comanche Specifications:

PRESTAZIONI:
Velocità massima: 175 nodi
Velocità di crociera: 165 nodi
Velocità verticale: 1418 piedi al minuto
Max range: 1260 miglia nautiche
DIMENSIONI:
Lunghezza: 43 piedi
Altezza: 11 piedi
Diametro del rotore: 39 piedi
Peso a vuoto: 7765 libbre





Non sono ancora capito se quelli che vedete sono i reali colori di una particolare situazione atmosferica o temporale, oppure se è saltata la palette. In ogni caso mi piacciono.


Il lavoro è stato svolto, ora non resta che godersi lo spettacolo.




Osservando la piattaforma a sinistra, potete voi stessi valutare la qualità grafica delle strutture fisse in Comanche 3; a mio parere è eccellente.

tro tastiere, servono una buona prontezza di riflessi e voglia di blastare e distruggere.
Dovrete esibirvi in rapidi volteggiamenti per inquadrare obiettivi e per evitare missili lanciati da unità nemiche mentre sorvolate paesaggi tridimensionali ultra-dettagliati realizzati con la già citata tecnologia Voxel Space 2. Per rendere l'azione più coinvolgente ed esaltante, i programmatori hanno pensato bene di realizzare la parte sonora con l'ausilio del Dolby Surround, come già è accaduto per F-22 Lightning II, sempre della Novalogic. Da segnalare la presenza di numerosissime frasi digitalizzate che simuleranno i colloqui tra voi e gli altri partecipanti alla battaglia gestiti dal computer.
Le missioni saranno orientate ad attacchi terrestri o aerei, i territori da sorvolare sono vari e rispecchiano le differenti situazioni climatiche terrestri che possono cambiare anche a seconda delle condizioni di visibilità come il giorno, la notte o la nebbia.
In tutto ci saranno circa 30 missioni divise in quattro campagne più quelle dedicate al combattimento in multiplayer in rete, via modem o via Internet; inoltre tra l'una e l'altra potrete gustarvi un'aranciata mentre osservate le sequenze animate tridimensionali oltre ai video di descrizione del Comanche.
Per quanto riguarda la modalità multiplayer, vi farà piacere sapere che potranno giocare insieme fino a 8 persone in possesso di una sola copia del gioco, era ora!
Bene, tutte le informazioni in mio possesso sono terminate, quindi non mi rimane che esprimervi le mie impressioni sul materiale che ho potuto visionare.
Il rolling demo funzionava in varie risoluzioni grafiche, a partire dalla vecchia 320x200 fino alla più moderna 640x480, passando per la ormai popolare 512x484. La velocità era ottima fino alla 640x400, già la 640x480 mostrava qualche rallentamento (al massimo del dettaglio), tenete presente però che il gioco non è ancora stato ottimizzato. L'impressione globale è comunque buona, Comanche 3 sembra avere le carte in regola per bissare il successo del predecessore, a cominciare dall'ottima qualità grafica (osservabile soprattutto negli oggetti, nei velivoli e nelle strutture fisse) e sonora. La giocabilità non posso valutarla per ovvi motivi, e allo stesso modo la longevità; non vi resta che aspettare la recensione definitiva (si presuppone sul prossimo numero) per una valutazione completa.



PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Ottima grafica (magari con una bella versione per 3Dfx con anti-aliasing attivato)
- ✗ Ottimo sonoro
- ✗ Buona giocabilità
- ✗ Adatto a tutti i tipi di videogiocatori, non solo agli appassionati di simulazioni.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Difetti del Voxel Space, i pixel grossi potrebbero esserci ancora
- ✗ Eccessiva scattosità se il motore non verrà ottimizzato
- ✗ Scarsa longevità (una trentina di missioni non sono poi molte)
- ✗ Presenza di titoli come Longbow e Hind che sicuramente distoglieranno l'attenzione degli appassionati di simulazioni.

Comanche 3


Primavera 97

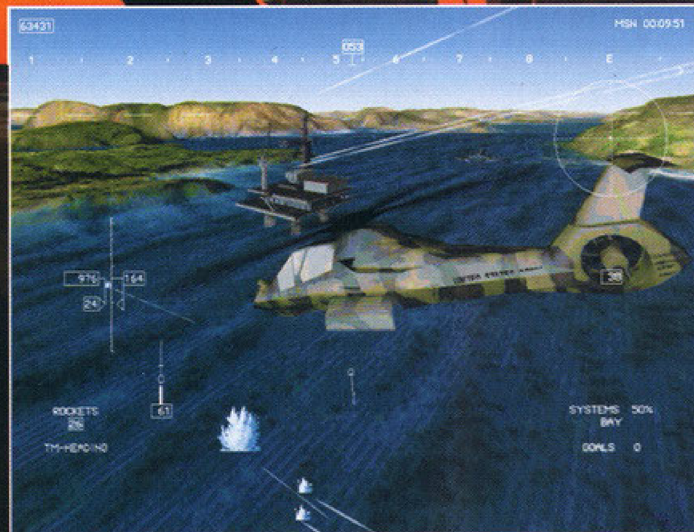

MS-DOS/Windows 95


Simulazione/Arcade








Il nostro caro mezzo con le pale all'attacco di una piattaforma petrolifera.



Visto così, sembra che voglia atterrare su quella nave russa. Io non lo farei...

Là, dove nessun uomo

Vi siete sempre chiesti se la sfiga ci vede davvero così bene come dicono o è solo un detto popolare?!? Credete negli X-files soprattutto poiché pensate che uno di questi vi coinvolga direttamente?!? Non capite cosa centrino la banane con AFC?!? Bene, allora leggete qua sotto...

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

Sembrava un mese tranquillo, uno come tanti altri, sapete no, quelli che cominciano con le solite routine di base, che sembrano quasi non distinguersi dagli altri tanto le cose filavano via come se corressero su di una vettura di formula uno. Anzi, a dire il vero erano pure cominciate bene visto che il BDM mi aveva mandato alla presentazione ufficiale di MDK qua a Milano, ritrovo nel quale non solo mi sono divertito a parlare col PR inglese della Interplay, ma dove ho pure mangiato straordinariamente bene (infatti mica per niente Stefano era li con me, eccheccavolo...). Poi invece ecco il danno: mi si fonde la scheda video (ora, forse potrà anche non fregarvene nulla, ma avreste almeno dovuto sentire il corollario di infamità che ho pronunciato in quel momento...). Avete presente, non so, quando sognate di cadere nel vuoto da inusitate altezze e il sogno è così vero che riuscite persino a sentire il vortice d'aria toglervi il respiro, tanto da farvi svegliare di botto col cuore nella mano sinistra e nella destra un by-pass (o come cavolo si scrive, scusate l'ignoranza) pronto per l'innesto?!? Ecco, la sensazione è più o meno quella. Ma quello che mi faceva andare in bestia ancora di più è che non era una scheda stupida, da battaglia insomma, ma una bella Phantom 64 Pro della Genoa con tanto di 4 Mb on board, la quale non solo ha iniziato a fare le pizzette all'improvviso ma tanto per prendermi in giro ha continuato a funzionare perfettamente esclusivamente in modalità testo per altri cinque/sei giorni, giusto per sottolineare ulteriormente l'evento straordinario. Fortunatamente il mio buon amico Mad Max è corso in mio aiuto, portandomi al volo la sua scheda video: del resto a lui non serviva visto che ha bruciato il monitor settimana scorsa e non ne ha tuttora acquistato uno. Che la sfiga sia con noi?!? A dire il vero non lo so e l'unica risposta che posso dare al momento consiste in una puntuale toccata di parti intime molto delicate. Okkey, okkey: diciamo che di spazio ne ho rubato fin troppo; ora credo sia proprio il caso di parlare del nuovo strategico targato Gametek, ovvero Dark Colony. Come al solito ci vuole un po' di storyboard. Vabbene, cercherò di non tirarla troppo per le lunghe, conosco la vostra voracità di info ... dunque, da quanto dicono i calendari astrali sono passati poco più di duecento anni da quando il primo vascello intergalattico riuscì a raggiungere Alpha Centauri, data in cui non solo l'uomo si aprì le strade verso una parte sconosciuta dell'universo, ma incise a caldo su ferro battuto la sua potenza tecnologica capace di spingerlo in imprese realizzabili solo nei sogni più reconditi. Grazie a questi viaggi comunque, il governo riuscì a stabilizzare il doppio problema della sovrappo-



Eccovi uno sketch preliminare. Come potete notare, alla Gametek hanno parecchia fantasia...


Osservate le esplosioni: non sono eccezionali?!?


Guardiamo un attimo la grafica. Il 3D renderizzato è spettacolare.


Un tocco di colore non fa mai male. Invece le bombe sì!

è mai giunto prima...

polazione e della scarsità di materie prime, soprattutto grazie al fatto che circa 30 pianeti simili alla Terra poterono essere facilmente colonizzati. Insomma, tutto quanto sembrava tranquillo, quasi idilliaco: nemmeno le mega corporazioni e le multi federazioni interatmosferiche avevano problemi di coesistenza. Del resto adesso c'era materiale e lavoro per tutti, che ragione c'era per fare casino? Ma c'è la sfiga, direte giust'appunto voi. Esatto, vi dirò io! Come sapete perfettamente tutti quanti, quella malefica essenza portatrice di imparafrasabili nonché scandalosi eufemismi dialettali che generalmente hanno la potente capacità di fare scendere a terra i santi è molto comune nei mondi paralleli dei videogiochi. Dicevamo? Ah, sì, la sfiga. Manco a farlo apposta, presto arrivarono parecchi alieni a rompere i cosiddetti: non tanto perché erano brutti e tanfosi come KDM, ma perché volevano il dominio economico totale. Il risultato? La guerra ovviamente. Bene, non c'è bisogno di aggiungere altro: sono sicuro avrete afferrato al



Eccovi adesso l'intervista che ho avuto il piacere di fare ai programmatori di Dark Colony:



D) Ciao! E' un piacere poterti fare delle domande, quindi, beh, cominciamo subito. Nel press pack che ci avete inviato ho potuto ammirare una caterva di screenshot pieni di movimento: cosa ci puoi dire riguardo l'engine, nel senso, che caratteristiche deve vantare per potere muovere tutti quegli oggetti?
R) Ciao! Dunque, tutte le routine di movimento legate agli sprite e alla riproduzione territoriale dei livelli sono state scritte in codice assembly, per poi essere ottimizzate in seguito. Questo ci permette di avere oltre 500 sprite in movimento sullo schermo in una sola volta.

D) Le informazioni in mio possesso non dicono moltissimo riguardo l'IA del gioco: tu cosa ci puoi dire?
R) L'IA di Dark Colony è molto evoluta: risponde in maniera dinamica alle azioni del giocatore facendo un check costante del terreno di gioco e delle posizioni allocate per le truppe avversarie. Ad esempio questo farà in modo che il PC si ritiri quando riconoscerà di non essere in grado di vincere. Il fatto è che sarà pure in grado di trovare dei punti deboli nella difesa del giocatore per andare ad attaccare, sferrando un'offensiva basata sulla sorpresa. In più tutte le missioni per multyplayer hanno delle ulteriori routine di base che saranno in grado di complicare la vita a chiunque si stia cimentando in una battaglia.

D) Ho notato la massiccia grafica: gli oggetti sono tutti quanti 3D e renderizzati? Quanti frames avremo?
R) Certo: tutti quanto vedrete sullo schermo sarà stato ottenuto da potenti rendering mediante programmi come Lightwave e 3D Studio. Questa caratteristica ci ha permesso, unita al flessibile engine, di ottenere centinaia e centinaia di frames di animazione.

D) Quanto ha portato via lo sviluppo di DC? Quando sarà disponibile nei negozi? E molto più importante: quante ore di gioco saprà assicurarci?
R) Circa un anno, più o meno. Dovrebbe essere definitivamente pronto per Settembre, mese che lo vedrà uscire nei negozi di tutto il mondo. Per la durata, beh, abbiamo stimato che le campagne degli umani e quelle degli alieni sapranno impiegare i giocatori per almeno 20 ore a testa.

D) Cosa ne pensi del mercato italiano? In questo ultimo periodo i nostri prodotti, anche se pochi, stanno girando il mondo: uno fra tutti Screamer 2. Quale è il tuo giudizio sui nostri giochi e sulla nostra crescita?
R) Screamer 2 è davvero un ottimo prodotto. Impressionante direi. Però non sono molto esperto del mercato, quindi sinceramente non potrei proprio dirti nulla a riguardo.

D) Puoi dirci qualcosa riguardo la musica, il sonoro e gli SFX?
R) Stiamo tuttora lavorando massicciamente alle tracce audio e agli effetti sonori, che saranno in grado di cambiare a seconda di quello che accadrà sullo schermo. Sembrerà qualcosa di incredibilmente drammatico. In più abbiamo pure dei suoni d'ambiente molto forti e avvolgenti, che sapranno agglomerare il giocatore nel gioco. E questo è proprio quello che vogliamo!

D) E del metodo di controllo? Come sarà l'interfaccia?
R) Abbiamo lavorato profondamente per sviluppare un interfaccia facile, versatile, intuitiva e familiare. L'aggiunta di way points sul territorio poi riuscirà ad avvantaggiare il giocatore nel controllo delle truppe, mentre tutto quello che basterà sapere per giocare è che ci saranno delle piccole icone da cliccare: tutto sarà rappresentato da iconcine.

D) Quali sono i problemi principali che si verificano durante la programmazione di un gioco di strategia come questo?
R) Probabilmente i due problemi maggiori problemi che si sviluppano nel programmare degli strategici sono legati alla gestione dell'alto numero di truppe presenti sullo schermo e alle tematiche ti comunicazione su rete o su internet. In particolare quest'ultimo: sviluppare delle routine per far comunicare dei PC tra i quali ci sono pure dei periodi "morti" per l'invio e la ricezione delle informazioni è stato abbastanza complesso.

D) Siete spaventati dalla concorrenza? Nel senso: Red Alert è ormai un metro di paragone e ultimamente i giochi di strategia stanno imperversando. Alcuni sono parecchio interessanti, ad esempio KKND. Cosa ne pensate dei cloni?
R) Beh, bisogna sempre temere gli avversari, sebbene credo siamo riusciti ad accumulare un esperienza tale nella programmazione e nello sviluppo di giochi, quindi riusciremo a farci strada, soprattutto per la competitività di DC. Pensiamo che DC sia più immersivo, più totale, più avvolgente e graficamente più appetibile di altri titoli di questo genere, soprattutto per la diversità delle missioni che vi troverete a giocare. Penso siamo riusciti a sviluppare delle idee uniche nel loro genere riguardo le battaglie: queste riusciranno tanto a sorprendere che a divertire, senza parlare dell'esaltazione che spero sapranno creare. Non stiamo lavorando a un clone di un altro gioco: non è questa la nostra intenzione. Il nostro desiderio è quello di sviluppare un prodotto fenomenale che saprà far divertire.

D) C'è stato qualcosa che avreste voluto inserire in DC ma non ci siete riusciti? Cosa? Perché?
R) A dire il vero non c'è nulla che non siamo riusciti a inserire in Dark Colony. Sinceramente pensiamo sarà grandioso così come lo stiamo facendo (evviva la modestia! NdBDM).

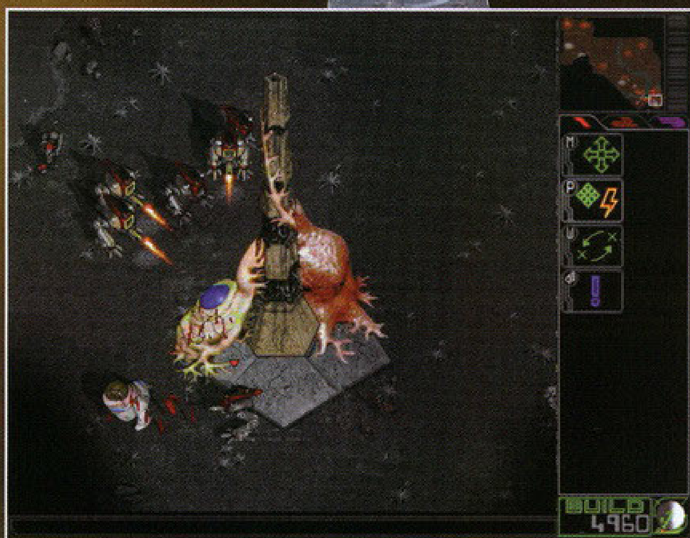
D) Quale sarà la prima cosa che ci colpirà in DC?
R) Di sicuro la presentazione. Eppoi la grafica del gioco in se stessa, gli effetti speciali e anche le sequenze FMV.

D) Dark Colony supporterà l'MMX o i chip 3Dfx (vodoo)? Che migliorie vedremo su queste macchine?
R) Sarà supportato l'MMX. Questo comporterà una profondità di colore maggiore in risoluzioni a 16 bit con risoluzioni più pulite.

D) Puoi raccontarci qualcosa di divertente che ' successo durante lo sviluppo del gioco?
R) Tutto quello che succede qua dentro è divertente. Non c'è giorno che sia noioso. Davvero, non so nemmeno cosa voglia dire "noioso".

D) Quante persone hanno lavorato a DC?
R) 12.

D) State già progettando altri prodotti? E' un segreto oppure puoi dirci qualche cosa in merito? E per il futuro?
R) Al momento non stiamo lavorando a niente altro. Però abbiamo in testa una marea di idee: queste saranno il nostro futuro.



Non chiedetemi cosa sia 'sta roba. A me ricorda un edificio, però...



Osservate gli alieni. Banali non trovate?

volo la situazione. Bene, a questo punto di sicuro avrete già guardato attentamente gli screenshots sparsi in queste due paginette, perciò avrete pure intuito il genere di gioco del quale vi sto parlando. Dark Colony è uno strategico alla Command & Conquer (o Red Alert se preferite) dove lo scopo definitivo sarà quello di massacrare il nemico utilizzando tutti i mezzi a nostra disposizione, proprio come ci hanno abituato i Westwood. La prima differenza consisterà nella visuale di gioco: il prodotto finito vanterà un campo visivo inclinato di 45° gradi, osservando il terreno per tre/quarti piuttosto che come succedeva in C&C (dalle foto capirete meglio cosa intendo). Inoltre pare ci saranno parecchie innovazioni, la prima delle quali sarà la ricerca di nuove armi. Con questo non intendo andare in giro per lo scenario cercando chissà cosa, ma un vero e proprio investimento all'interno di laboratori specializzati quasi come succedeva con Syndicate qualche anno fa. Perciò più investirete ... beh, ci siete. Ma avrete pure la possibilità di fregare le armi al nemico se proprio non volete perdere tempo, sebbene questa sia una strada più pericolosa. I programmatori poi annunciano una caterva di mezzi, tanto aerei quanto appiedati (o muniti di ruote o cingoli se preferite), però non dicono nulla di mezzi acquatici: vedremo. Il tutto verrà gestito in tempo reale (ci mancherebbe altro) potendo controllare più unità contemporaneamente, ma la cosa interessante sarà lo zoom. Il press pack infatti accenna il fatto che si potrà zoomare su qualunque cosa all'interno del playground, con la possibilità di utilizzare diversi fattori di ingrandimento: non male. Per quanto riguarda invece l'IA, beh, a dire il vero non posso dirvi granché: si accenna a dei fattori "esperienza" i quali renderanno il nemico più tosto mano a mano progrediremo nei livelli, ma non si sa se questo varrà anche per noi. Sentite questa adesso: si potrà combattere non solo di giorno, ma pure di notte! 'Pettate, non ho ancora finito: avete presente i giochi di luce visti in Quake? Dai, quando ad esempio sparavate un missilone e questo illuminava ogni cosa sulla sua scia ... o la luce emessa dalle torce ... o quella sprigionata dai tocchettini di lava saltellando di qua o di là? Bene: le stesse spettacolarità luminose le rivedrete pure qua, sebbene collegate a esplosioni o affinità varie. Okkey, aggiungo solo un ultimo particolare: potrete customizzare a piacimento i livelli o crearne di nuovi grazie ai tool di editing presenti nel prodotto finito. Basta, basta, basta: ho spifferato fin troppo. A 'sto punto vi starete chiedendo cosa centrino le banane con AFC, come ho citato nel cappello introduttivo di questo articoletto. Beh, diciamo solo che centrano...



Questo screenshot a mio avviso è spettacolare. Non so perché, ma mi ricorda il Lego...



Un mezzo che potrete utilizzare. Credo sia una sorta di mitragliatore a ripetizione.

Dark Colony


Giugno '97


486 DX2 66Mhz


Strategico


GAMETEK


Finson



La scheda del giocatore che vi ho accennato prima.



L'interfaccia utente con opzioni per tutti i gusti, penso non manchi proprio nulla, vero ?

Se la mia Inter non compra Ronaldo...

Vorrà dire che li comprerò io entrambi e realizzerò uno squadrone imbattibile che mi darà molte soddisfazioni vincendo tutto il vincibile!!!

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI

Quando mi capita tra le mani un gioco di calcio, manageriale e non, mi si illumina-no subito gli occhi, chiamatela passione o malattia, ma per il sottoscritto funziona così (e comunque penso che sia lo stesso anche per quasi la stragrande maggioranza degli italiani).
Se poi oltre ad essere dei fanatici (del gioco più bello del mondo) si tifa anche per una squadra che non regala molte soddisfazioni ai propri tifosi (l'Inter), allora ecco venire in aiuto il mondo virtuale, nel quale potete permettervi il lusso di spendere miliardi assemblando un team composto dai giocatori più forti del mondo.
Ok, ok, lo so che siete lì, impazienti di saperne di più ed allora bando alle ciance e passiamo al prodotto in questione. PC Calcio è, come molti di voi avranno già capito, l'ennesimo gioco manageriale ma, e qui viene il bello, stavolta sembra veramente promettere bene.
Come tutti i giochi del genere anche questo possiede al suo interno una specie di almanacco con tutte le finali, i risultati delle partite di andata e ritorno, l'albo d'oro della Coppa Uefa, i risultati di tutte le finali dal 1961 al 1996 della Coppa Coppe, tutte le finali con data e città ove si è disputata e la squadra vincitrice, dal 1956 al 1996 per la Coppa Campioni, tutte le edizioni dal 1972 al 1996 con le formazioni in campo degli incontri di andata e ritorno della Supercoppa europea ed infine il risultato, la data, lo stadio e le formazioni di tutte le partite della Coppa Intercontinentale.
Oltre a tutto questo è disponibile una banca dati con ogni tipo di informazione (nome completo, presidente, anno di fondazione, sponsor, bilancio, etc...) dei vari club ed una scheda per ciascun giocatore di serie A nella quale si avranno elencati: l'età, la nazionalità, l'altezza, il peso, il commento biografico del giocatore, le caratteristiche tecniche, l'albo d'oro, etc.. (il tutto suddiviso in sottoschede, date un'occhiata all'immagine con la foto di Del Piero per capirne di più !), oltre che una scheda per ogni allenatore (vedi scheda giocatore) e per ciascun arbitro.
Il controllo sulla squadra è totale: oltre ad essere infatti gli allenatori dovrete occuparvi di alcune cosucce prettamente manageriali: i tesseramenti (potrete cercare gente in giro per il mondo basandovi su parametri quali età, ruolo, posizione, divisione di appartenenza), la situazione finanziaria e la gestione di tutta la rete tecnica del club. La vostra abilità consisterà nel non commettere errori al fine di trionfare in campo italiano e non.
Ecco alcune delle opzioni che troverete in Pc Calcio 5.0 :
"Gli avversari" ovvero la possibilità di studiare tutte le possibili avversarie in campo nazionale ed internazionale (tra le quali anche quelle più forti in Sudamerica).
"Competizioni" tutti i risultati campionato e coppe. "Schieramento" in pratica la completa libertà di scelta della formazione che scenderà in campo più la scelta delle riserve.
"Infortunati" cioè il resoconto degli infortunati ;
"Fisioterapista" (più sarà in gamba e prima i giocatori riprenderanno l'attività agonistica) ;
"Direttore Sportivo" (provvederà ad acquistare i giocatori su ordinazione).
Naturalmente avrete l'opportunità di operare nel settore giovanile, di avere osservatori, di licenziare chi volete, insomma chi più ne ha ne metta, sappiate che sembra una bomba e che dovreste trovarne la recensione sul prossimo numero.



Si va a far spese, chiedete qualche consiglio per gli acquisti a Pistocchi.



Potrebbe essere:
✗ Uno splendido miglioramento e completamento a titoli passati, ma ancora validissimi.
✗ L'occasione per dimenticarsi della deludente realtà e continuare a trionfare nel "virtuale".
✗ Un gioco dall'infinità longevità.

Oppure:
✗ Tanto fumo e niente arrosto.
✗ Un prodotto di difficile gestione a causa dei numerosi parametri (in questo senso il tipo d'interfaccia avrà un'importanza a dir poco determinante!).
✗ Troppo facile, con una scarsa intelligenza artificiale.

Pc Calcio 5.0

 Primavera 1997

 DOS e Windows 95

 manageriale

 Dinamic Multimedia

 N.D.

Diamo un calcio alla noia

Io vorrei sapere perché devo parlare di un gioco di calcio quando i giochi di calcio li detesto? (Io vorrei sapere invece perché mi ostino a mandarti all'estero se poi i risultati sono questi... NdBDM). Di cosa vorrei parlare? Ehm... uhm... non so se è il caso... forse è meglio parlare di calcio!

A CURA DI KARIM DE MARTINO



Pur essendo un gioco in 2D la grafica è molto particolareggiata: notate le ombre dei giocatori sul campo!

I più scaltri tra voi lettori avranno già capito che mi accingo a parlarvi di un gioco di calcio e non di un simulatore di guida. Beh, diciamo che è poco, ma è un buon inizio... prima di iniziare ad anestetizzarvi con tutte le caratteristiche tecniche del gioco in questione vi informo che questo articolo è la continuazione di quello che avete trovato sullo scorso numero di PC Game Parade. Quindi se nella narrazione trovate qualche personaggio che non conoscete tipo il cugino Gimmy o la zia Emma, non vi preoccupate, andate a rileggere il WIP del mese scorso e capirete tutta la trama dall'inizio. Evidentemente a questo punto qualcuno di voi si starà chiedendo perché dedicare un'altra pagina a World Football. La risposta è che questo mese finalmente abbiamo avuto la possibilità di testare con mano la versione beta e soprattutto siamo riusciti a catturare qualche immagine di gioco, mentre il mese scorso c'eravamo accontentati delle foto scattate durante le vacanze a Panarea dei programmatori.
Venendo al gioco vero e proprio, inizio con la prima impressione che ho avuto giocandoci: è divertente! Questo è molto importante, fondamentale direi, ma non sufficiente. Dal punto di vista tecnico infatti può sembrare azzardata la scelta di realizzare un gioco di calcio in 2D vista la concorrenza di Fifa, Actua e compari. World Football però punta tutto sulla giocabilità e sulla velocità. Oggi giorno i programmatori fanno i virtuosismi per creare motori 3D che funzioneranno decentemente solo sui computer che avremo tra un paio d'anni, alla Ubi Soft invece hanno pensato bene di fare un gioco poco pretenzioso a livello di hardware. La visuale di gioco è inclinata rispetto all'orizzonte e sono presenti tre diversi livelli di zoom: da molto lontano (tipo Sensible Soccer), da vicino (tipo Fifa) e una via di mezzo (tipo Aldo Busi). Per controllare la palla si usano solo tre tasti: uno per tirare, uno per passare e uno per "non si sa bene cosa, ma lo premo a ripetizione sperando che le palla diventi infuocata e buchi la porta da parte a parte, portiere compreso!".
La scelta delle squadre è molto ampia, sono infatti più di 350 tra nazionali e team, la selezione mi ha molto impressionato per la sua intuitività: si parte dalla mappa del mondo e si seleziona via via una zona sempre più ristretta (continente, stato, regione, città) fino a trovare la squadra che ci interessa. Ovviamente tutto è modificabile, dal colore della maglie alle formazioni delle squadre.



Questa è la visuale di gioco più distante tra le tre disponibili.

Il database dei giocatori vanta già di suo più di 6000 atleti tutti con i loro nomi e in più c'è anche la possibilità di aggiornarlo e salvarlo. Sulle animazioni dei giocatori vanno spese due parole: i programmatori hanno utilizzato una tecnica denominata "rotoscoping" che permette di catturare in studio le immagini di veri giocatori e utilizzarle poi per realizzare gli sprite. I giochi 3D utilizzano invece la tecnica del "motion capture", che consiste nel posizionare dei sensori sul corpo dell'attore, filmarlo e quindi ricostruire uno scheletro in 3D dei vari movimenti. In questo secondo caso si da quindi maggior peso al movimento e non alla figura, che prevale invece nel "rotoscoping". Così facendo sono stati realizzati più di 100 differenti movimenti, da quelli più semplici come i calci e le scivolate a quelli più complicati come l'esultanza dopo un gol o i gestacci alle spalle dell'arbitro (forse questo no...). Vorrei lasciare qualche cosa da dire anche a chi farà la recensione quindi chiudo con un'ultima caratteristica che mi ha colpito positivamente: nel gioco sarà possibile in ogni momento modificare la velocità, diminuendola per fare pratica con i comandi oppure aumentandola per rendere il gioco più frenetico. Una delle critiche che si fa quasi sempre ad un gioco di calcio è del tipo "troppo lento" o "troppo veloce", i programmatori della Ubi Soft non hanno voluto correre rischi e danno a tutti la possibilità di settare la velocità che meglio si adatta alle loro esigenze. Insomma, non ci resta che aspettare l'estate, forse settembre, per vedere cosa salterà fuori da tutte queste belle premesse.



POTREBBE ESSERE
- ✗ Divertente come le vecchie glorie del calcio simulato.
- ✗ Uno stimolo a ricercare nei giochi la giocabilità di un tempo.

OPPURE
- ✗ Un gioco graficamente "sorpassato" e poco divertente.
- ✗ Uno dei tanti giochi di calcio nel Paese del Calcio!

World Football

	Estate 1997
	Windows 95
	Calcio
	Ubi Soft
	LEADER


PC
GAME
PARADE

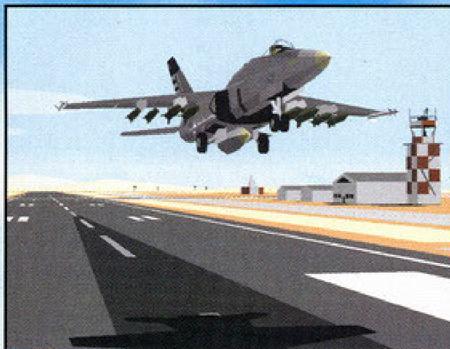


Il terrore dei cieli!

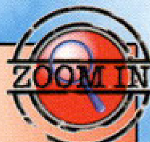
Guardo l'orizzonte, è tutto pronto, mentre il sole sta sorgendo sto' compiendo gli ultimi passi che mi separano dal mio caccia, sento la tensione salire vertiginosamente dentro me, un'enorme responsabilità mi assale...

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI

Ebbene sì, se c'è un qualcosa che mi ha affascinato sin da piccolo è il mondo degli aerei, in particolare i caccia da guerra: sarà per la loro potenza, la loro bellezza, il rumore che alzano quando passano nel cielo, ma mi hanno sempre lasciato una sensazione di bello e impossibile. Anche la storia del cinema annovera tra le sue fila qualche film dedicato a questi enormi "uccelli" artificiali, uno su tutti il mitico "Top Gun" (penso tra l'altro che sia quasi impossibile trovare una persona che ancora non l'ha visto), ma qua stiamo uscendo fuori argomento, ritornando quindi al principio vi descriverò in che cosa consiste l'ultima fatica dell'Empire. F/A-18 Hornet, così è chiamato il simulatore in questione, è stato creato in Texas dai Graphics Simulation Corps ed è veramente qualcosa di eccezionale, perché come ci hanno garantito, renderà il significato di simulazione il più vicino possibile alla realtà grazie appunto alla più realistica progettazione per PC mai realizzata, dedicata ad uno dei più famosi caccia da guerra degli Stati Uniti d'America. Proprio per questo se qualcuno di voi avesse in casa SU-27 Flanker dovrà provare, stando seduto nella cabina dell' F/A 18, la pura bellezza di una spettacolare simulazione aerea volando tra i cieli del Medio Oriente o delle Hawaii, oppure esaltandosi in multi-player a sfide spettacolari tra i canyon dell'Arizona. Tra le caratteristiche che renderanno grande la produzione dell'Empire ci sono: una fedelissima riproduzione dell'aviojet dalla carlinga fino ai più piccoli comandi interni, un'intelligenza artificiale fuori dal comune guiderà i vostri avversari durante i combattimenti, riuscendo persino ad emulare i vostri spostamenti e quasi ad anticipare le possibili mosse che dovrete fare, una scelta incredibile tra ben 28 missioni belliche ambientate nel Golfo Persico, un super veloce motore di poligoni in tre dimensioni riuscirà a "muovere" 20 frames al secondo ad una risoluzione di ben 1024*768 (apparentemente però senza la presenza della benché minima texture NdBDM). Bene, bene vedo già coi miei occhi che tutti gli appassionati hanno l'acquolina in bocca, sicuramente non potrebbe essere diverso dopo tutte le caratteristiche elencate! Peccato che... Non avevo finito perché infatti stavolta la software house inglese ha deciso di superarsi ed allora finisco la lunga carrellata di caratteristiche, ricominciando dalla possibilità di cimentarsi, all'interno di una fantastica stanza multimediale, in 90 minuti di volo e di istruzioni per il combattimento, con la possibilità, di poter effettuare persino sei missioni d'allenamento sul cielo delle splendide isole Hawaii (sei peggio di Roberto, il baffo che vendeva gli orologi taroccati per televisione qualche anno fa' NdBDM). Oppure avrete l'occasione, una volta connessi con quattro computer in rete, di godervi la splendida azione multi-player con 6 devastanti missioni in Arizona ; senza dimenticare che, una volta in volo, avrete l'imbarazzo della scelta per quel che concerne l'armamento del velivolo (missili SIDEWINDER, AIM-120 AMRAAM, AGM-65E MAVERICK ecc.). Ma non finisce qui neppure stavolta, difatti, sarete "bombardati" da messaggi via radio da terra e aria, vi si dirà quando decollare o atterrare e vi si terrà costantemente informati sulla situazione nei cieli e sui combattimenti cruciali che avverranno. Volate, lottate e vincete, vi aspetta una brillante carriera da pilota aeronautico, così anche voi potrete dire che eravate lassù nel momento del bisogno. Adesso sto' un po' esagerando, mi sono lasciato andare, comunque questo gioco sarà fenomenale e penso che tra qualche mese anche la nostra recensione mi darà ragione.

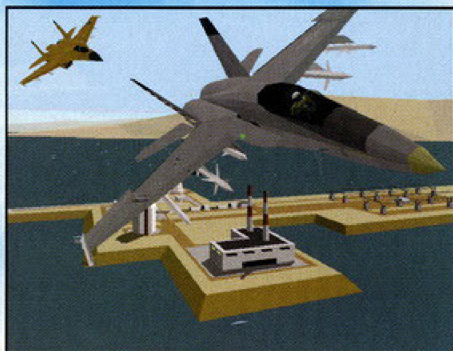

Sono in decollo, è il momento della verità, ora si vedrà chi è il più forte.

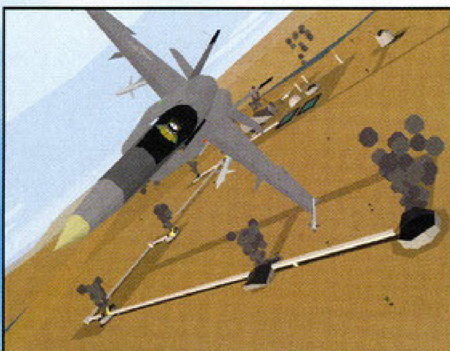

Un altro bersaglio colpito con successo.



POTREBBE ESSERE:
- ✗ Un simulatore insuperabile.
- ✗ Un emozione da vivere..
- ✗ L'inizio di una corsa all'emulazione, con innumerevoli vantaggi per noi consumatori.

OPPURE:
- ✗ Bello, ma ingiocabile.
- ✗ Il solito prodotto che promette, promette e poi...
- ✗ Una copia ben rifatta di vecchie uscite.


Sbaglio o qualcuno oltre a seguirmi vorrebbe togliermi di mezzo ?


Tutto è bene ciò che distruggo bene, ah, ah ah ! ! !

F/A-18 Hornet



Luglio 1997



Windows95



simulatore di volo



empire INTERACTIVE



LEADER


Il livello grafico del demo non mostra le potenzialità promesse dagli sviluppatori.

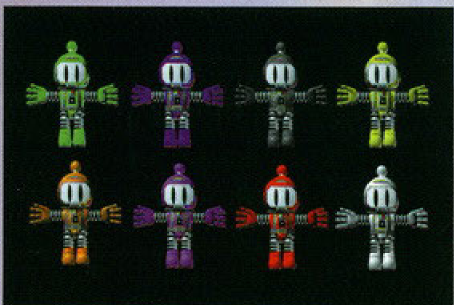

Il Battle Mode ci permetterà di combinare inauditi macelli contro avversari dell'altra parte del globo.


Negli svariati livelli potremo trovare fino a 20 differenti bonus-items.

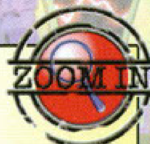
A CURA DI DAVIDE "MASKA" MASCARETTI

Esplosivi momenti d'ilarità

Sapete qual è colmo per un artificiere? Avere una moglie che è una bomba... E la peggiore fobia per un gentiluomo inglese la notte di capodanno? Scoprire le vere origini del nome dato al proprio abituale cappello: bombetta...


Il design dei personaggi, realizzati in 3D renderizzato, vanterà un sacco di animazioni spassosissime e diverse una dall'altra.

Non fatevi ingannare da ciò che avete appena finito di leggere, non abbiamo deciso di aprire una nuova rubrica dedicata all'umorismo su carta (tra l'altro, in questo caso, piuttosto banale). Bensì trattasi di una momentanea e irrefrenabile, quanto voluta, trasgressione lessicale; un fuoriuscire dai canonici termini di ufficiale e formale tecnica espositiva che, lasciatemelo dire, quando ce vo', ce vo'... (Soprattutto di questi tempi, in cui sembra ritornare la moda del pollice verso nei confronti dei videogiochi). Insomma... la spensieratezza prima di tutto! Ora vi chiederete: se questo non vuole fare il comico perché ammette di avere una mente bacata, allora vuole annoiarci con i suoi moralismi scontati? Oppure non ha altro per la testa che emerite fesserie da includere nel proprio articolo così da riempire lo spazio che ha a disposizione, data la scarsa ispirazione? Quindi non mi resta che compiere il mio dovere, fare ciò per cui ritengo valga la pena soffermarsi, parlandovi di schemi, fuorigioco e modulo all'italiana! Che volete di più? A questo punto cambiare pagina, suppongo... Ehm, no! Aspettate! Non abbiate fretta, chi lo sa... magari finito di leggere questa pagina vi consolerete del fatto che, nonostante i vostri problemi, c'è sicuramente qualcuno messo molto peggio di voi! Ebbene che ne dite di rimanere sintonizzati? Per lo più verrete a conoscenza di una notizia che non a pochi farà immenso piacere. Infatti è ormai ufficialmente annunciato... l'arcade per antonomasia, il re dei coin-op più divertenti degli ultimi tempi è ormai in procinto di approdare "sui" nostri amatissimi e gracchianti hard disk. La prova che il divertimento ai massimi livelli non si ottiene soltanto con megaproduzioni di stampo quasi cinematografico è in arrivo da casa Interplay; il suo nome è BomberMan, Atomic BomberMan. Chi, passeggiando per i corridoi delle varie sale-giochi, non ha provato una minima attrattiva per il celebre gioco da cui il titolo sopracitato prende evidente spunto? Chi non si è fatto catturare dalla sua straordinaria giocabilità? Confesso che sarei il primo ad alzare la mano a causa dei miei gusti orientati su ben altri generi, ma non si può negare l'evidenza, non si può tacere di fronte ad un innegabile ed affermato successo. Una fama acquisita grazie ad un concept altamente semplicistico, ma non per questo banale. Un cocktail tra puzzlegame e classico arcade, una dimostrazione del fatto che certi generi sono duri a morire. Ma sui nostri PC? Effettivamente se ne vedono di pochi. Probabilmente queste nostre amate macchine sempre più scomponibili come neanche Jeeg Robot d'acciaio poteva essere, sono considerate meritevoli di ben altre produzioni (molto spesso deludenti, purtroppo...). Indubbiamente se avvenisse un generale ribasso dei prezzi, molte cose cambierebbero nel nostro settore, ma sarebbe come aspettarsi che il Falchi smettesse di navigare in Internet. Atomic Bomberman non è altro che una rivisitazione per ambiente Win95 del celebre coin-op. Avremo sempre una battaglia a suon di bombe contro creature effimere all'interno di un ambiente grande una schermata, in cui ci faremo strada abbattendo muri e ostacoli in una visuale che ricorda "vagamente" il preistorico Pac-Man. Questa volta però, le potenzialità di W95 verranno utilizzate al meglio per consentire lo svolgimento di partite in multiplayer anche via Internet, dove sarà possibile partecipare al Battle Mode contro avversari collegati nel resto del mondo. In più sono stati migliorati gli aspetti tecnici del titolo originale: alta risoluzione 640x480 (anche se al momento un 1024x768 potrebbe non essere fuori discussione), colori a 16 Bit e una caterva di nuove ed esilaranti animazioni; il tutto mantenendo una fluidità pari a 30 FPS. Non si può certo dire che le premesse non siano buone, per il momento vi tocca aspettare e gustarvi le foto; intanto io mi diverto con la demo-beta-gamma-omega-version. See you!



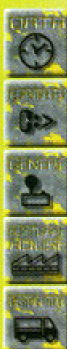
POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE

- ✗ La grafica verrà migliorata.
- ✗ Verrà supportata la modalità multiplayer in maniera intelligente (due su uno stesso computer collegati via Internet con altri PC).

OPPURE UN FLOP SE

- ✗ La tastiera minerà la giocabilità.
- ✗ L'intelligenza artificiale non sarà la stessa del gioco originale.

BomberMan 95



Giugno 97

W95

Arcade

Interplay



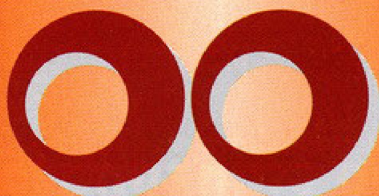
RECENSIONI



Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.



Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva



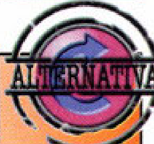
Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In



Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa



Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help



Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview



Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.



E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:



RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.



CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.



AUDIO: le schede sonore previste e supportate...



VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!



CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...



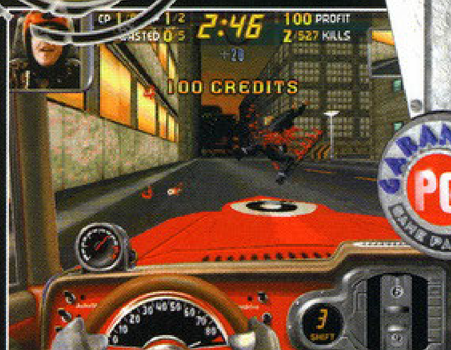
NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.



CARMAGEDDON

Potrei affrontare questa recensione con un tono scanzonato e a tratti demenziale come mi è sempre piaciuto fare, ma questa volta no...

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO



Hai mai sentito parlare di strisce pedonali? Non mi sembra proprio!!


Quando la macchina perde aderenza mi diverto proprio! Qualcun altro di meno...


Notate come il corpo del simpatico pedone esploda in mille pezzi e schizzi sangue di qua e di là.



Questi omaccioni che ho appena spetasciato sono i poliziotti, scusate... erano i poliziotti!

Ci troviamo di fronte a un gioco che prima di essere valutato merita una disanime approfondita a scanso degli equivoci che ne potrebbero nascere: evitiamo quindi tutti gli arzigogoli vari sulla trama e le opzioni per adesso, perché chiunque legga questo articolo deve sapere che Carmageddon è decisamente il classico tipo di gioco che potrebbe scatenare un polverone senza precedenti. In virtù di questo fatto ho deciso di scrivere la recensione in prima persona senza delegarla in alcun modo ai miei validissimi compagni di lavoro, non perché non mi fidi di loro (anzi), ma solo perché voglio prendermi tutta la responsabilità che deriverà da questo articolo: siano essi commenti di approvazione o accuse di istigazione a qualche non ben identificato crimine. Ok, la colpa è mia, in quanto sono stato io a scegliere la copertina, il numero delle pagine da dedicare e il voto finale. Qualche mese fa abbiamo assistito ad un increscioso episodio che vedeva alcuni ragazzi scagliare sassi da un cavalcavia; una cosa decisamente disgustosa dal punto di vista umano: giocare con le vite di altri solo per riempire giornate, altrimenti vuote, con macabri gesti che meritano di essere condannati (e questo tengo a precisarlo). Non avrei in verità voluto citare questo episodio perché, a mio parere, è stato già sin troppo sbandierato (se in maniera più o meno corretta non sta a me giudicarlo), ma chi ha letto l'accusa implicita e apparentemente perfettamente logica apparsa su Sette poco tempo fa' rischia di farsi un'idea fuorviante del mondo dei videogiochi. Alcuni psicologi li accusano di essere coadiuvatori di solitudine, isolando l'individuo che ormai pensa solo a giocare non distinguendo la realtà dalla fantasia. Questo è un primo esempio d'informazione generalizzatrice al massimo, in quanto il

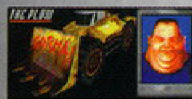


Auto utilizzabili...


YELLOW HAWK: è l'auto con la quale partirete, buona accelerazione e discreta maneggevolezza.


SUPPRESSOR: l'auto dei pulotti! Difficilmente gestibile, certamente dannosa...


GRUNGE BUSTER: questa rimbalza praticamente contro tutto, maneggevole, ma troppo "normale".


THE PLOW: l'auto preferita da Marco Breglia (il nostro amministratore di rete); un trattore lentissimo, ma fa tantissimo male


THE BEAR: l'orso, di nome e di fatto. Un pickup leggero, ma non troppo, con un gancio davanti utile per graffiare il confano dei vostri avversari.


CADDY FAT CAT: in due parole la migliore! Non facilissima da padroneggiare certo, però con quegli spuntoni frontali il dolore che potrete provocare sarà tantissimo.


TOWMEISTER: simile a The Plow, altrettanto incontrollabile, in due parole inutile.


THE TWISTER: la seconda migliore macchina. Il trapano frontale e l'ottima tenuta di strada e potenza ne fanno un must.


TASHITA: un'auto da corsa, la giusta via di mezzo, peccato sia veramente fragile.


ANNIHILATOR: apparentemente una bomba, praticamente una chiavica. Non fatevi illudere dallo spuntone frontale, è troppo poco maneggevole: è un drugster con tutti i difetti del caso.



La macchina è ridotta male, sono sulla neve con mine e polizia davanti... ho visto giorni migliori!

"...crescere in società espone e incita alla violenza. Per integrare le molteplici sfaccettature della legge sociale il bambino attende le occasioni per esercitare la sua violenza, momenti derogatori al tempo ordinario. E' a questo punto che i giochi svolgono una funzione essenziale: utilizzare la violenza, trasponendola all'interno degli scenari delle diverse finzioni che essi propongono. Il loro universo, in cui il successo e la sconfitta, il bene e il male, il giusto e l'ingiusto sono chiaramente distribuiti, svolge il ruolo di sala d'attesa sociale dove poter soddisfare le pulsioni e i rancori senza capro espiatorio. La perfetta indifferenza del giocatore al gioco permette d'investirlo di numerose finzioni che si



Buttarmi a 180 Km\h in una scarpata non è il mio sogno nel cassetto, ma è divertente lo stesso.

videogioco in sé potrà semmai aiutare un individuo X a crearsi dei nuovi amici grazie alla passione comune (come per gli appassionati di filatelia, che oltretutto non hanno la possibilità di utilizzare il multiplayer!), altri di essere scatenanti di epilessia: proprio quest'ultima affermazione è stata causa di dibattiti e seminari qualche anno fa. La conclusione? Quella sacrosantamente giusta: il videogioco fa male solo a chi sta già male per gli affari suoi, il videogioco non rende né epilettici, né maniaci a meno che non lo si sia già (e anche in questo caso non è detto comunque che usciate di casa credendo di trovarvi all'interno di un livello di Quake). Il videogioco rappresenta una forma di divertimento multiforme: esistono varie situazioni nelle quali giocare mentre, ad esempio, esiste solo un modo per leggere un libro o guardare la televisione. E arriviamo al discorso della violenza, presente in massiccia dose anche in Carmageddon. Cito parte di un libro francese curato da Frédéric Le Diberdier, ingegnere presso il centro di ricerca di Grenoble e di Alain Le Diberdier, direttore del centro studi e ricerche di "France Television":



Destruction Derby 2 (Psygnosis): anche qui dovrete distruggere gli avversari. Graficamente è più dettagliato, ma come gioco è meno divertente.
Axelerator (21st Century): è molto simile a Carmageddon, solo che non ci sono pedoni, ma in compenso potrete usare delle armi niente male. Di prossima uscita.



- ✗ Fate sempre attenzione al tempo rimasto, cercate di guadagnare secondo andando addosso ad altre macchine o investendo pedoni.
- ✗ Le gare non sono proprio da considerare "canoniche": non preoccupatevi di arrivare primi, ma di raccogliere il più alto numero di soldi.
- ✗ Rubare le altre macchine è importante, ma inizialmente impossibile: cercate di potenziare il vostro mezzo dal punto di vista offensivo
- ✗ Se giocate in rete e avete una macchina poco potente cercate di raggiungere i livelli massimi di armatura e potere offensivo. In questo modo colmerete.



Lo "starter", ovvero l'omino munito di bandiera a scacchi, si è gettato sotto il mio parafango, chissà perché?



La macchina è annerita, sull'asfalto strisce di sangue, una Lambo punta su di me... ok, Panico!





Dietro di me lascio corpi senza vita e chiazze di sangue, è facile con questo massiccio furgone.

cosa bisognerà fare per vincere? In Carmageddon non dovrete preoccuparvi di arrivare primi, ma essenzialmente di portare a termine tutti i giri del percorso nel tempo prestabilito cercando di guadagnare il più alto quantitativo di soldi possibile. Ed ecco entrare in gioco la variabile tempo: a vostra disposizione avrete, infatti, un tot di secondi tra un checkpoint e l'altro, esauriti i quali l'inevitabile scritta "game over" vi costringerà a porre termine alla corsa. Naturalmente esistono dei bonus sparsi che vi permetteranno di guadagnare tempo o altri effetti carini. Certo non è sempre semplice trovarli... e allora? Allora, per guadagnare secondi potrete colpire violentemente gli altri avversari e, a seconda della violenza dell'im-



Quel raggio che vedete permette di carbonizzare i pedoni, ed è a ricerca automatica , gagliardo!

aggiungono alle poste in gioco nel corso della partita. In tal modo, questo prodotto della civilizzazione è abbastanza sofisticato da accattivarsi la parte barbara del piccolo d'uomo. Con questo gioco, il bambino acquisisce esperienza. E i genitori, in seguito, non dovranno vedersela con la stessa violenza a seconda che essa rimanga inutilizzata o che si assopisca con l'uso dei giochi [...] Si può ragionevolmente affermare che i giochi lavorano in presa diretta la violenza latente nei bambini e contribuiscono così a renderli più capaci di esprimerla, di distaccarsene o di collocarla. Il gioco offre le condizioni di una presa di distanza [...] Per ciò che riguarda la violenza reale però, o piuttosto quella che i genitori possono temere quando leggono o ascoltano fatti diversi (e più ancora quando ne guardano la ricostruzione televisiva) i giochi non ne prendono affatto parte...". Risulta chiaro quindi come i videogiochi permettano a chi li usa di sfogarsi senza commettere atti barbari prendendo al contempo conoscenza della parola violenza, creandosi quindi un'idea razionale che li aiuterà a capire meglio il fenomeno distaccandosene (senza per questo confondere il mondo virtuale da quello vero. Anzi penso personalmente che il fruitore di videogiochi sia ancora più cosciente della divisione tra mondo reale e quello fittizio). Carmageddon è essenzialmente un gioco di corsa, un gioco comunque originale e incredibilmente interattivo. Parliamo di una gara di auto ambientata all'interno di città, canyon e via via varie ambientazioni per un totale di 36 percorsi da affrontare. Lo scopo del gioco è arrivare ai vertici della classifica: partirete in 99esima posizione per scalare punto dopo punto tutti i vostri (più o meno agguerriti) avversari. Ma patto, riceverete delle deroghe. Ma non finisce qui: se i vostri "compagni di corsa" vi sembrano troppo cattivi o troppo forti per farsi battere, potrete prendervela con i pedoni e le mucche che sono in giro per lo scenario del gioco. Avete capito bene, potrete investirli, più ne investirete più soldi farete e più tempo avrete a vostra disposizione per passare al checkpoint successivo. Inutile dire che se avete tanto tempo potrete anche divertirvi ad esplorare il vastissimo scenario nel quale vi trovate (ma di questo ne parleremo meglio più avanti). Ultima chance per vincere è quella di distruggere tutte le auto avversarie. Alla fine della gara, a seconda di come vi siete comportati, salirete di graduatoria. Appena finita la cruenta sequenza d'introduzione potremo subito cominciare a giocare dopo aver scelto se essere un uomo o una donna. Differenze sostanziali non ce



Molte volte quando si schiaccia un pedone al muro capita che esso esploda in una nube di sangue, Yeah!



E' bello andare sott'acqua e fare lo slalom tra i bonus, i rottami e le mine; spero di non piantarmi sul fondo!



Bonus dell'altro mondo



Giusto per farvi capire che tipo di gioco fuori di testa sia Carmageddon, ecco una lista di alcuni bonus che potrete trovare sparsi per i vari percorsi.

Pedestrian glued to ground: i pedoni sono attaccati con la colla al suolo. Non possono scappare!
Giant Pedestrian: pedoni giganti, pedoni più facili da colpire…
Hot Rod: la vostra vettura comincerà a impennare di muso… divertentissimo.
Turbo Pedestrian: tutte le vostre potenziali vittime cominceranno a correre velocissimi.
Invulnerability: non c'è molto da dire, diverrete invincibili per un tot di tempo.
Free Repairs: sarà possibile riparare la vostra auto senza perdere soldi.
Instant Repairs: ripara tutto quello che è danneggiato.
Underwater Ability: praticamente potrete anche guidare sott'acqua senza problemi…
Time Bonus: una manciata di secondi in più.
Frozen Opponents: i vostri nemici vengono "congelati".
Frozen Cops: i poliziotti (sì, ci sono anche loro) si bloccano e non vi danno più fastidio.
Pinball mode: rimbalzerete come una pallina in un flipper.
Wall Climber: su, su sui muri, arrampicatevi senza problemi da tutte le parti.
Bouncy-Bouncy: sospensioni elasticissime, comincerete a rimbalzare.
Pedestrian Extro-bastard Ray: un raggio che, viene attivato dalla presenza di pedoni.
Greased Tyres: grasso sulle gomme.
Instant Handbrake: freno a mano istantaneo.
Turbo!: basta la parola.
Mega Turbo: idem.
Drugs: effetto lsd (praticamente non capirete più niente, come se vi foste presi un acido).

ne sono, tranne che per un paio di caratteristiche inerenti alla macchina (quella guidata da Max Carnage è più robusta, quella di Die Anna è invece più veloce). Il dettaglio grafico è ampiamente configurabile in quanto gli Stainless, programmatori del gioco, si sono resi conto che con tutti i dettagli presenti nei gigantesci percorsi (che vi ricordo essere 36 ambientati in 10 diversi scenari) muovere tutto sarebbe stato proibitivo a meno di non avere a disposizione un Pentium 200; oltre a essere infatti molto grossi, i tracciati sono pieni di pali, semafori e altri oggetti che possono essere distrutti a suon di colpi di paraurti (o usati per fermarsi dopo aver perso il controllo della vettura!). Senza poi parlare dei pedoni e delle altre auto che appesantiscono il tutto... Tutti i partecipanti a questo particolare campionato hanno un particolare comune: sono pazzi, completamente pazzi, roba da "arancia meccanica". Ok Stimpson (ovvia copia di Oj Simpson) con il suo fuoristrada, Cutter con la sua Lamborghini dotata di lame laterali, Ivan the bastard dalla Russia sono solo esempi di ciò che dovrete aspettarvi da questo prodotto. Certo guidare sempre la solita autovettura potrebbe risultare altamente frustrante, ma non temete, potrete potenziarla tra una gara e l'altra comprando dei power up nel solito negozietto: potrete potenziare la vostra corazza (armour), i vostri mezzi offensivi o il vostro motore (questi tre infatti sono i parametri che caratterizzano tutte le vetture). Se poi non siete contenti avrete anche l'opportunità di rubare l'auto a uno dei vostri avversari: tutto ciò che dovrete fare è distruggerlo durante la gara (evitando di essere distrutti naturalmente). Per ciò che riguarda le riparazioni potrete effettuarle senza nemmeno fermarvi ai box (anche perché non ci sono) con la semplice pressione di un tasto: a seconda dell'entità del danno vi verranno scalati un quantitativo di crediti (occhio a non andare in passivo). A questo punto sono sicuro che vi aspetterete una lista di armi utilizzabili; chessò, lanciamissili, lanciagrante, olio, laser... Invece no! Carmageddon è violenza allo stato puro, violenza basata sul contatto fisico nudo e crudo, contatto estremo, il più forte vince. La modalità multiplayer propone un sacco di alternative: la gara contro il tempo (vince chi arriva prima), il "carnage accumulator" (vince il primo che investe 50 pedoni), il duello tutti contro tutti (l'ultimo che rimane con il motore in vita vince) più un sacco di altre...
Beh, siete ancora qui?



Nessuno può fermare il mio cammino, quindi, "pedone distratto", stai sul marciapiede che è meglio!



Guardate la faccia della tipa (alto a sinistra), notate come si diverte ad uccidere i giocatori di football!

SPECS



16 MB (24 per l'alta risoluzione)



Pentium (200MMX per l'alta risoluzione)



VGA (320*200) SVGA (640*480); supporta le Direct3D



Sound Blaster & C. + tracce audio



Joystick o Tastiera



Serve un PC Ninja per godersi l'alta risoluzione



SCi



91

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Carmageddon è l'elogio della follia videoludica, violenza allo stato puro, originale e divertente (e, per scelta dei programmatori, dedicato a un pubblico dai 18 ai 35 anni).
La prima impressione ammetto che non è stata esaltante, forse a causa dello stile grafico un filino grossolano in bassa risoluzione, ma una volta che si comincia a giocare niente vi fermerà più: tonnellate di bonus completamente fuori di testa, musica heavy metal che spacca le orecchie (opera dei Fear Factory) e una cattiveria inaudita rendono questo titolo uno dei più interessanti degli ultimi mesi. Dovreste vedere che bello correre per le strade dell'Arizona, tirare il freno a mano e travolgere decine di persone che attraversano la strada. La forza di questo gioco non è comunque solo la massiccia dose di violenza, ma anche il modello dinamico utilizzato per gestire le varie macchine: ogni incidente è diverso dagli altri, i modelli fisici delle vetture sono gestiti in maniera ottimale e anche l'intelligenza artificiale funziona benissimo: se il tale X viene colpito state certi che non se ne dimenticherà! Alla prima occasione cercherà di farvi la pelle nella maniera più carogna possibile, e vi assicuro che vi darà del filo da torcere (Cutter, il tizio con la Lamborghini verde è un vero infame!). Ovviamente Carmageddon non è privo di difetti: l'engine di gioco infatti gira e funziona bene in bassa risoluzione, ma in alta non è ottimizzato a sufficienza. La grafica comunque, sebbene un po' troppo colorata, è di ottima fattura e anche le macchine sono un vero delirio di fantasia (per non parlare delle animazioni dei pedoni...). Per ciò che riguarda il sonoro nulla da ridire: le urla della gente che corre via spaventatissima sono eccezionali e anche il rumore del motore delle varie macchine è fatto bene (per non parlare dello "splat" di quando investite la gente). La giocabilità rimane il vero punto di forza: anche senza la presenza dei pedoni (che sono escludibili per le menti moraliste), trasformando tutto quindi in un gioco di corsa acrobatico senza neanche una goccia di sangue, Carmageddon risulta divertente grazie ai giganteschi circuiti e alla libertà di andare dove si vuole. L'interattività con il background di gioco è altissima e ottimamente implementata (sebbene un po' pesante da gestire): potrete tirare giù un palo della luce e usarlo per travolgere pedoni e mucche... Peccato non si possa entrare nei palazzi... La modalità multiplayer è anch'essa divertentissima, distruggere il proprio avversario a sportellate è quanto di più bello ci possa essere da fare alle tre di mattina in ufficio. Perché quindi dopo tutti questi elogi il voto è 91? Allora, partendo dal presupposto che Carmageddon sia da comprare senza riserve (a meno che non odiate la violenza ecc.) c'è da dire che il clipping del paesaggio a volte crea dei problemi di visualizzazione della pista (se siete in un'arena troppo grossa a volte capita che non riusciate a vederne il limite opposto a voi), l'engine quindi è ancora ampiamente ottimizzabile, così come le telecamere che seguono l'azione (a volte non precisissime); per ciò che riguarda il resto alcuni videogiocatori potrebbero trovare, nell'incredibile libertà d'azione, una certa dispersività che potrebbe far perdere d'occhio lo scopo finale del gioco. Ultimo appunto: la configurazione richiesta per giocare in alta risoluzione è un po' troppo esosa penalizzando leggermente un "quasi classico" che mi sento di consigliare a tutti... bigotti esclusi.





Opps, ecco quello che succede quando non si frena mai...



Il metodo migliore per fare ribaltare gli altri? Fare pressione su un angolo posteriore tagliando in diagonale!

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

Sono passati quasi 2 anni da quando il primo The Need for Speed uscì sul mercato: mi ricordo ancora che a quel tempo frequentavo il liceo e invece di studiare sodo trascorrevo ore e ore a giocare con il mio fido PC, passando magari tra un programma in Pascal o C a un rendering di Pov-Ray, affidando tutto quanto alla buona sorte o alzandomi il giorno dopo alle tre del mattino per la classica "secchiatona della mattina prima", quando vi ritrovate circa 200 pagine di storia da conoscere a menadito per il compitone. Vabbé, se devo proprio dirla tutta c'erano anche giorni interi passati sui libri a fare esercizi di matematica o fisica (che immancabilmente venivano sempre esatti, sebbene poi, nei compiti in classe mi beccavo sempre un bel quattro) in preparazione dell'interrogazione, ma quanto mi fa sorridere a questo pensiero è che, giunto in quinta liceo, non appena il prof. chiamava il mio nome per un massacro sulle due materie di cui sopra, i miei compagni iniziavano già a ridere prima ancora mi alzassi dalla sedia: probabilmente si erano abituati alle mie figure da cioccolataio e sapevano già come sarebbe andato a finire l'evento ... ero davvero uno scandalo. Bei tempi quelli! Anche perché, terminata l'opera, lo ricordo perfettamente, me ne tornavo a posto e la prima cosa che facevo era leggere una caterva di riviste di videogiochi assieme al mio amico Pucce. In un giorno di questi scoprimmo The Need for Speed: lui rimase subito estasiato dalla grafica, diceva solo "lo voglio, lo voglio, lo voglio", ammirandone la grafica o il freno a mano. Così, non appena arrivò lo Smau ci girammo tutti gli stand (ovviamente sparandoci il bigiatone a scuola) dove si potesse giocarlo e già allora lo provammo pienamente a fondo. Qualche mesetto fa invece è uscita la Special Edition, pressoché identica alla versione precedente, diversa esclusivamente per qualche vettura e tracciato in più e pure in questa occasione c'è da dire che le ore passate a smanettarci sopra sono state tante: adesso ho la fortuna di avere a disposizione il seguito ... okkey, accendiamo il motore! La prima cosa da notare è l'introduzione: lo so che di solito



E scusate la manovrina! Ho evitato il demente in contromano come un piccolo pilota...

Quattro ruote incandescenti, un volante, un freno a mano e un acceleratore sempre pigiato a tavoletta: sono le parti necessarie per creare un gioco capace di soddisfare l'estremo bisogno di velocità che ci pervade... ma la benzina?!?







The Need for Speed & S.E. (Electronic Arts): sono i due predecessori. Il primo è pressoché identico al secondo, il quale cambia solo per alcuni circuiti e qualche vettura in più. Lo stile è lo stesso, solo che è stato fatto prima.
Screamer I & II (Virgin): più che altro avrei voluto inserire esclusivamente il primo, poiché somiglia molto di più a N4S2 che non il secondo, dedicato esclusivamente ai rally. Ma sono entrambi due giochi di guida di ottima fattura...



- ✗ Non sempre il freno a mano riesce a dare la manovrabilità del classico freno a pedale. Una volta imparato a dosarlo però questo sarà in grado di farvi fare delle ottime curve, soprattutto se unito al controsterzo.
- ✗ Le traiettorie da imboccare dipendono molto dalla flessibilità della curva: tenete sempre sotto controllo la mappina sulla destra, poiché è utile soprattutto in caso di lunghe curve o tornanti.
- ✗ Quando vi avvicinate agli avversari per succhiargli la scia, state bene attenti a non affiancarli dal lato sbagliato: approcciandosi a una curva potreste venire sbattuti fuori come niente fosse.



Non sottovalutate mai gli avversari: questo mi ha appena tagliato la strada.


Osservate il dettaglio delle vetture!

non se ne parla perché non è fondamentale, ma questa volta credo sia necessario sottolinearne la qualità, anche perché è la stessa dei filmati presenti nella documentazione delle vetture. Sin da qui si comincia a intravedere cosa ci troveremo di fronte: i video sono eccezionali, non tanto per la bellezza delle immagini, quanto per la mera realizzazione del filmato, ricco di fade in e out, di cambi di visuale improvvisi legati alla musica molto rocckettara, di zoom in d'impatto e di pan view non indifferenti; dei filmati altamente professionali per farla breve. Ma passiamo ora direttamente al gioco vero e



Io uso la bici, e tu?


Ford GT90: la GT90 si rivela essere una macchina abbastanza affidabile, sebbene sia piuttosto "violenta" nelle curve. Ha un'ottima accelerazione con una velocità di punta parecchio elevata, però pecca nel controsterzo e tra le altre cose sbanda frequentemente. Non è il massimo, soprattutto per la manovrabilità, ma è meglio di parecchie altre.


Jaguar XJ220: non va molto forte, anzi, è tra le macchine più lente di quelle esistenti in The Need for speed 2. L'accelerazione è alquanto scarsa, ma in compenso vanta una manovrabilità adeguata: rimane sempre incollata alla strada a dispetto delle statistiche presentate, sebbene rallenti di bestia non appena si sfiori anche una foglia.


Lotus GT1: forse è la macchina più maneggevole, ma di certo non è affatto la più veloce, anzi. Risulta essere molto stabile, almeno rispetto alle altre, sulla neve, dove è possibile usare anche il freno a mano senza ribaltarsi (dosato opportunamente). Molto buoni i freni: andare a sbattere con questa è davvero complesso.


Lotus Esprit V8: lasciatemelo dire; è una macchina pacco. In tutti i giochi di questo genere c'è sempre una macchina parecchio lenta e meno affidabile delle altre, beh, in questo caso si tratta della Esprit V8. Sì, insomma, un go-kart va più veloce per intenderci. Per non parlare poi dell'instabilità totale in curva o nei tamponamenti. Rallenta ovunque.


Italdesign Calà: ancora adesso non riesco a dare una spiegazione a questo strano nome, comunque la principale particolarità di quest'auto è la stabilità. In strada si comporta davvero bene, però è lenta, lo sterzo è quasi inesistente e di eccezionale vanta esclusivamente i freni, capaci di far effettuare manovre raggiungibili solo dal freno a mano.


Isdera 112i: non è velocissima, nemmeno maneggevole se per questo, però è la macchina col miglior compromesso tra ripresa/accelerazione/velocità massima presente in tutto il prodotto. Tralasciando sull'estetica che, a mio avviso, lascia un po' a desiderare, la Isdera è davvero un'ottima macchina. Non sempre però basta per vincere...


McLaren F1: in assoluto la migliore. Ha un'accelerazione da spavento che porta a una velocità massima esagerata. Nessuno è irraggiungibile se guidate questa vettura. Il controllo del mezzo è piuttosto soddisfacente: mi ha deluso lo sterzo, molto povero e quasi inesistente, abbastanza duro per le curve più difficili. Ma c'è il freno a mano, no?!?


Ferrari F50: una Ferrari è e rimarrà sempre una Ferrari, non c'è dubbio. La F50 è una vettura spettacolo, in grado di farvi toccare apici bestiali.
Di sicuro è la migliore dopo la McLaren F1, sebbene nonostante tutto non è in assoluto la macchina dai migliori compromessi. Però viaggia davvero bene, eccome se viaggia!





Questi 2 non volevano farmi passare, ma adesso me li infilo per bene!



L'uscita del ponte tibetano. Quando si dice: "l'ho appena sfiorato...".



Cosa ve ne pare dell'interno? Ogni vettura ha un interno caratteristico.

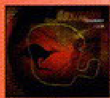
proprio: il concetto è invariato, sebbene le innovazioni ci sono, si vedono e sono tante. Sostanzialmente tutto quello che dovrete fare sarà prendere in mano una vettura da favola per gareggiare su dei circuiti mozzafiato con l'unico scopo di arrivare in fondo come vincitori, e tutti interi ovviamente, esattamente come succedeva per il classico The Need for Speed. Ma la differenza principale la si osserva subito sulle macchine o sui circuiti: per la prima volta potrete utilizzare delle vetture che raramente troverete in giro su strada in quanto costosissime (quindi rarissime) o perché trattasi di prototipi realizzati solo in pochi esemplari (contabili sulle dita di una mano monca) (un poeta moderno...NdBDM) mai destinati alla produzione di serie. Quindi potrete provare le emozioni, anche se solo videoludiche, di cimentarvi nella guida di una Ferrari F50 o di una McLaren F1, passando per la Isdera Commendatore 112i o per la sconosciuta Calà della Italdeisgn. Ovviamente ognuna di queste vetture possiede caratteristiche particolari: accelerazione, velocità, ripresa, controsterzo, reazione del freno a mano, stabilità in curva, peso o dinamicità o tante altre piccole finezze come i rapporti del cambio o la curvatura dello sterzo. Ogni auto si comporta in maniera differente dalle altre: dovrete provarle tutte quante per trovare quella che più s'intona alle vostre caratteristiche di pilota. Passando invece ai circuiti (in tutto sette, sei di default più uno segreto), quelli presenti in questo sequel saranno molto più lunghi rispetto ai precedenti, ma soprattutto saranno

Su quale circuito vogliamo gareggiare?





Proving Ground: è il circuito più povero, del resto lo dice il nome stesso, è quello di prova, dove testare tutte le vetture, giusto per adattarsi e scegliersi quella preferita. Più o meno è tutto rettilineo, le curve sono poche e quelle presenti sono molto ampie, tanto da consentire giri a piena manetta con quasi tutte le vetture presenti.



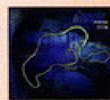
Out Back: è il primo vero circuito che incontrerete. Proprio per questa ragione non è certo il più complesso, anzi, è abbastanza accessibile. Ci sono parecchi rettilinei, ogni tanto troverete qualche curva a gomito ben messa e la particolarità sono i due bivi forzati verso la fine del tracciato: stretti, infidi e ingannevoli. Almeno le prime volte.



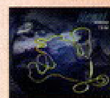
Europa del Nord: è il circuito che mi riesce meno, non tanto per la sua difficoltà (non eccessivamente elevata), tanto perché non riesco a memorizzarlo come vorrei. Ci sono infatti parecchie curve, molte sono tranquille, ma alcune fanno davvero male. In più ci sono tre tornantoni a gomito che non scherzano per niente.



Pacific Spirit: è un tracciato abbastanza tranquillo, sebbene nasconde delle insidie. Ci sono ad esempio molti tunnel che si chiudono in strettoie, alcune curve a gomito con uscite su terreni ghiaiosi che rallentano l'andatura, anche qualche ponte farlocco dai sobbalzi ingannevoli. Eppoi ci sono dei tronchi ben piazzati contro i quali potete cozzare.



Mediterraneo: situato in pieno territorio greco, il circuito del Mediterraneo è per me uno dei più belli. Ci sono strade strette alternate a grossi vialoni pavimentati da sassi e ghiaia, altamente sdrucciolevoli insomma. Le strettoie compaiono al punto giusto, magari all'ingresso di un ponte, eppoi ci sono molti sali scendi con esiti a sorpresa.



Mystic Peaks: è il percorso che mi piace di più, non solo per i colori o gli effetti sonori, ma pure per i due tornantoni e per il mega ponte tibetano con tanto di salto. E' coperto all'80 per cento dalla neve, quindi occhio al freno a mano, ci sono parecchie gallerie e troverete pure delle casse in mezzo al tracciato. Evitarle sarebbe meglio...



RAM MINIMA	16 Mb
CPU	Pentium 120
VIDEO	SVGA 256 colori 640x480
AUDIO	Windows 95 & Clones
CONTROLLI	Joystick e Tastiera
NOTE	Occorrono almeno 40 Mb su HDD
SOFTWARE HOUSE	EA ELECTRONIC ARTS



Ovviamente c'è tutto il corredo di informazioni necessarie...



Se imboccate male questo stradone, lo percorrerete tutto rotolando.



A parità di vettura non è mai semplicissimo superare gli altri.

chiusi (basta tappe quindi). Ma questa non è l'unica differenza dei tracciati: saranno molto più spaziosi, con la possibilità di uscire di strada facendo delle escursioni a bordo campo (alzando neve, ghiaia, fumo o sassi) prima impossibili. Vabbé, adesso non pensate di potere andare in giro per la Norvegia, questo non è possibile, però la flessibilità è notevolmente più alta rispetto al predecessore. Le strade sono decisamente più larghe, con passaggi per centri abitati, strettoie, una caterva di ponti o gallerie e talvolta troverete pure degli oggetti sulla pista contro i quali cozzare, spostandoli magari in punti nevralgici per stoppare gli avversari. Tutti quanti i percorsi poi sono abbastanza esotici (diversissimi tra loro): si passa dalle vette del Nepal alle coste dell'Australia, dalle montagne del Nord Europa al circuito di collaudo, passando per le stradine della vecchia Grecia dei pescatori. Altre innovazioni? L'engine per esempio. La sua ottimizzazione è stata portata a livelli tali da potere gestire un numero doppio di poligoni, spingendo l'accelerazione massima delle vetture a quelle praticamente reali, con relative sensazioni di velocità. Ho parlato di poligoni: tutto quanto è poligonale, arricchito dal texture mapping. Persino le sgommate lasciate sull'asfalto sono poligoni, esattamente come il fumo o la ghiaia. Ma non ho finito: se nel primo N4S quando cioccavate iniziando dei ribaltoni da paura venivate "eiettati" dall'abitacolo per vedere l'incidente dalla visuale esterna, ora questo non accadrà più, quindi potrete gustarvi il botto da dentro la vettura, osservando il cielo piovervi in testa finendo sotto i vostri piedi. Anche gli incidenti sono stati ottimizzati: il calcolo delle traiettorie avviene in tempo reale, dando vita a una fedeltà d'impatto non indifferente, con tanto di rilascio di sospensioni o incurvatura diagonale della carrozzeria per intenderci. In più sono state aggiunte delle finezze come scintille o affinità del genere (per esempio le animazioni presenti sul circuito). E della musica interattiva non ne vogliamo parlare? Questa novità consiste nel far cambiare gli effetti sonori o le tracce audio con fading improvvisi ma ben calibrati: state per entrare in una galleria dove il vento riempie le pareti? Allora la musica si abbasserà notevolmente per mettere in evidenza questo fatto. State per imboccare una strada innevata? All'ora tutti gli effetti sonori interni ed esterni saranno attutiti. Oppure state per effettuare un sorpassone al limite, magari in curva? Allora sentirete il tono della musica alzarsi. Eppoi sono stati inseriti quattro giocatori in più, lo split screen per giocare in due sullo stesso PC, la possibilità di settare la difficoltà di gioco (arcade/simulazione, facile /difficile)o di personalizzare le auto effettuando dei settaggi particolari (lunghezza dei rapporti, sensibilità dello sterzo, aderenza anteriore o posteriore) un corredo molto ampio di informazioni sulle macchine o sulle case costruttrici e una nuova modalità di gioco (oltre la solita gara singola, multiplayer in rete/modem/seriale o torneo classico), il knockout. Questa nuova sezione prevede il gareggiare su tutti i sei circuiti presenti, con l'eliminazione dell'ultimo classificato: una volta giunti all'ultimo circuito avrete l'accesso all'auto e al circuito segreto, sul quale dovrete gareggiare da soli contro l'unico sopravvissuto a questa particolare sezione di gioco. Detto tutto?!? Beh, direi proprio di sì...



Ottimo parcheggio. Uno di questi giorni devo imparare anche io!



91

GRAFICA:

SONORO:

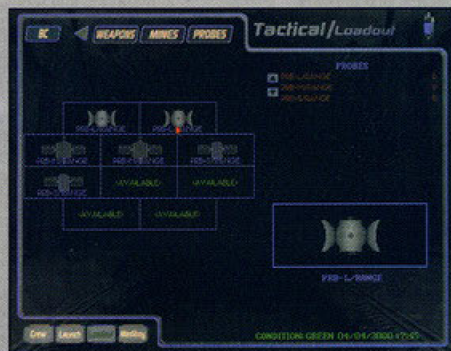
GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Decisamente uno spettacolo! Sì, lo ammetto, mi sono lasciato trasportare. Per prima cosa le auto: a dire il vero non mi esalta molto correre con delle vetture che in teoria non vedrò mai su strada, ma proprio per questo l'esaltazione riesce a salire e si impone come l'adrenalina. I circuiti poi sono davvero contorti, difficili al punto giusto e le musiche mi hanno esaltato non poco, soprattutto la traccia ascoltata per il circuito di prova, con tanto di cantato vocale dai toni molto soft, passando poi a ritmi molto più pompati e gasati. N4S2 poi è decisamente ben realizzato: l'engine si muove bene e raramente lo vedrete scattare (almeno su macchine di un certo livello), il calcolo dei poligoni è ottimo, tanto da rendere la grafica ancora più bella e le vetture ancora più definite. L'introduzione della modalità knockout è carina, sebbene sia davvero difficile (non si può salvare e questo non mi è piaciuto molto), eppoi ci sono tutti quei filmati e quelle immagini delle vetture che sono davvero strepitosi: soltanto loro mi hanno portato via mezza giornata per essere visti tutti. Le risposte delle macchine sono buone, anche la calibrazione delle differenze tra le stesse è più che sufficiente: forse l'unica cosa non bellissima sono i colori, talvolta troppo cupi, talvolta troppo spenti, oppure l'assenza di spettatori a bordo pista o piccoli particolari di questo calibro. Ecco, magari avrebbero dovuto introdurre le esplosioni delle vetture, ma adesso sto proprio esagerando. Insomma, N4S2 è davvero uno spettacolo di gioco: lo consiglio vivamente a tutti quanti...

Eccoci qua dentro la nave madre: potete analizzare tutti i ponti e tutti gli scompartimenti. Vi piace l'idea?

La mappa interstellare. Forse (ma forse) è un po' complessa da interpretare...



Stiamo configurando una navetta per affrontare il nemico. E io gli sbatto dentro un po' di droni d'assalto!

BATTLECRUISER 3000 A.D.

A CURA DI ANDREA GIOLITO

La libertà di azione è uno dei parametri più delicati nello sviluppo e nel giudizio di un gioco, di guardia al confine tra frustrazione ed esaltazione. E, a ben vedere, neppure troppo immeritatamente...

Qualche tempo fa, apparve, sulle maggiori riviste specializzate del settore inglese, la pubblicità di una nuda "fanciulla", in reggiseno e stivali (rigorosamente alti e neri....), con un dito malizioso in bocca e seduta su di uno sgabello a gambe larghe, con una scatola posta strategicamente in mezzo alle medesime, e la scritta "She really want it", ovvero: "Lei lo vuole davvero". Da quel momento Jo Guest, questo il nome della timida ragazza, è entrata a far parte dei sogni proibiti di più di un redattore. Cominciando da frasi del tipo "Sì, però hai visto che occhi azzurri?" (senza contare però che la pubblicità era in bianco e nero vero Andrea? NdBDM) continuando con "Beh, io il suo numero di telefono lo posso avere subito perché conosco il cugino di uno della Gametek" per finire con "Sì, ma tu non sai chi sono io" tutto seguito da una bella rissa generale. In ogni caso la domanda che sorge spontanea in questo momento è una sola: che cosa centra tutto questo con Battlecruiser 3000AD? E' presto detto: la famosa scatola "invadente" era quella del gioco in questione...

Il pianeta rosso, ovvero Marte. Se riusciamo ad atterrarci, magari troviamo ancora integri gli stages di Total Recall.



Cosa abbiamo a bordo?!? E che ne so io: proprio per questo c'è il menu apposito, ovvero questo qua.

Il cockpit del nostro intercettore. A conti fatti, non è poi così spartano, anzi, risulta abbastanza funzionale. Peccato che il controllo del mezzo non vada di pari passo con tutto il resto.

Ecco la plancia di comando. Nella parte bassa dell'immagine si possono scorgere tre zone quadrate, utilizzate dai vari display.

Tralasciando tutta una filippica su come all'estero possano permettersi pubblicità di questo tipo, sulla risposta casalinga della THQ (identica a questa, ma con una modella settantenne in vestaglia), su come possano permettersi pubblicità comparative o sulla presenza o meno del seggiolino dietro la scatola, passiamo a descrivere il gioco vero e proprio che, in definitiva, e quello che interessa di più a tutti voi.

Dopo una serie di conflitti intestini, gli abitanti della Terra dell'anno 2200 circa, decisero che sarebbe stato più saggio indirizzare i propri sforzi nella ricerca scientifica piuttosto che continuare a ostacolarsi a vicenda, soprattutto in vista del crescente sovraffollamento; da lì a poco prendono piede una serie di organizzazioni, tra cui la UFN (United Free Nations), che si dividono il controllo politico e scientifico terrestre. Un processore atmosferico per Marte, la colonia penale lunare, tecniche di clonazione e lo sviluppo di motori capaci di portare una nave vicino alla velocità della luce sono solo alcune delle scoperte dei successivi cinquecento anni, che permettono all'uomo, finalmente, di smettere di sognare le stelle. Quando, circa nel 30° secolo, iniziano a giungere i primi dati su forme di vita extraterrestri, si appronta la prima nave spaziale con equipaggio umano in stato di animazione sospesa, nel tentativo di stabilire un contatto con altre forme di vita. Di contatti ora, nel 3000AD, i terrestri ne hanno avuti anche troppi, dato che si trovano in una situazione di guerriglia con almeno tre razze aliene e con altre sette divise tra interventisti e conservatori.

Il vostro compito sarà navigare da un capo all'altro della galassia, cercando di portare a casa la pelle e, a scelta, fama e gloria e/o tanti soldi. Solo che, del tutto incidentalmente, farete anche parte del Galcom, ovvero la fazione militare terrestre istituita per mantenere, timidamente, la pace nella galassia all'urlo del "Se non fai il bravo domani ti ritrovi senza il pianeta sotto ai piedi" e, quindi, sarete posti al comando di un vero e proprio incrociatore stellare.

HELP

Non appena partiti, date un'occhiata alle impostazioni di sinistra e alzate gli scudi della nave, quindi attivate i tre display in fondo allo schermo. È meglio settare il CVD su Target Object, quindi ascoltare il messaggio appena arrivato sul Comlink e spostarsi sul Navitron per raggiungere Marte. Ricordatevi che potrete utilizzare il tasto "S" per settare la destinazione e, con il tasto "A", inserire il pilota automatico per le porte spaziali. Arrivati a destinazione, attivate il monitor centrale, scovate i diplomatici e fate decollare i caccia (sottomenu di destra), in modo da garantire un'adeguata protezione. A prima vista sembra che non sia possibile salvare il primo diplomatico, ma selezionandolo nel radar e "saltando" con "Alt+9", raggiungerete in tempo anche questo. Una volta sgominati i nemici, sarete pronti per la missione successiva.

ALTERNATIVA

Elite, Elite II, Frontier (Gametek): tre capitoli portabandiera di idee rivoluzionare, fatte proprie dai ragazzi della Origin con Privateer.
Al comando di una scassatissima nave spaziale, impersoniamo una specie di pirata dello spazio, modello "Han Solo", liberi di scorrazzare nel cosmo e di fare quello che vogliamo. Ai tempi, una vera novità (si parla ancora di Amiga), ma ancora ad altissimo

Questa è la visuale di una delle torrette dell'incrociatore. Se vi sembra di aver già visto qualcosa di simile su di una piccola nave coreliana...

Va bene che lo spazio non offre questo gran panorama, ma lo stacco netto che si ha con le texture della nave, rende la simulazione un po' troppo falsa.

Ecco, in sintesi, le informazioni principali della nave, dell'equipaggio e anche le nostre. In questa schermata possiamo vedere il numero di medaglie





Una delle numerose cartelle informative. In questo caso stiamo controllando l'efficienza del ponte 1 del nostro incrociatore. Notate a destra i sistemi attivi solo per questo livello.



Questa schermata ci permette di accedere al menu di configurazione o di procedere con l'inizio del gioco. Le texture del gioco sono riprese direttamente da quelle della nave che si vede sullo sfondo.

Insomma, sono finiti i tempi dell'Arrow o del Millenium Falcon, perché adesso siamo a capo di una nave di 197 persone, più quelle che decideremo di reclutare in seguito nelle nostre peregrinazioni.
A disposizione avremo una quarantina di marine, medici specialisti, ingegneri, addetti alle comunicazioni, ai sistemi vitali, armamenti così via, ognuno con particolari compiti, caratteristiche e statistiche; proprio queste sono la spina dorsale del gioco, con un enorme database di informazioni che spazia dalla situazione dei motori del singolo shuttle da sbarco, all'efficienza del medico primario, allo stato fisico dei prigionieri ospitati a bordo nella nostra zona di detenzione. Tutto questo, accoppiato alla trama ben sviluppata in un esauriente manuale, non può che giovare al titolo della Gametek, consentendo una profondità di gioco essenziale per prodotti con una impostazione no-end. Infatti, lo scoprirete presto, non esiste un vero e proprio finale nel gioco, se non l'obiettivo generico della supremazia della Galcom; sarete liberi di girare per lo spazio, accettare le missioni del comando stellare, disobbedire volontariamente agli ordini o annichilire la nave di un diplomatico in fuga. Ma non sarete mai liberi di vedere la scritta THE END sul monitor del vostro PC e già questo, da solo, minaccia una diatriba senza fine. Ma andiamo avanti. Le routine di gestione sono state affidate a un nuovo tipo di intelligenza artificiale su base proprietaria, sviluppato internamente, che dovrebbe garantire uniformità nella difficoltà progressiva di gioco, ma estrema differenziazione delle missioni stesse, in modo da non annoiare mai il giocatore. Queste possono essere uniche, come la scorta di un diplomatico, il trasporto di materiale, la distruzione di una flotta di nemici, oppure composte da più sotto missioni. Ma se affrontare una campagna vi sembra troppo complicato, potrete scegliere la seconda modalità di gioco implementata dai programmatori, un'opzione denominata Extreme Carnage, dove vi troverete al comando di uno degli intercettori della nave, in una missione di combattimento estenuante, con avversari che compaiono a raffica sul nostro schermo viaggiando a una velocità impressionante. L'unico difetto è che il controllo del caccia non esiste, o esiste solo di nome, in quanto è molto difficile ottenere padronanza del mezzo. Battlecruiser 3000AD è stato studiato come un simulatore di astronave, con un'impostazione sulla falsariga di quella di Elite, ma con tutto quello che deriva dal comando di un lento incrociatore di battaglia e sembra ragionevole pensare che, solo in seguito a una fase di playtesting fin troppo trascurata, sia stata implementata l'opzione alla Wing Commander, per non perdere una fascia di utenza o per una presunta completezza di gioco. Niente di più sbagliato. E' vero che anche nella modalità principale di gioco è possibile entrare in prima persona al comando di uno dei caccia in battaglia, ma è anche vero che non si riesce a colpire seriamente niente di più piccolo di una stazione orbitante e che il nemico, la metà delle volte, fugge in iperspazio, si ripara, e torna ad attaccare di nuovo. Oltre a tutto gli ordini si lanciano tranquillamente dal ponte di comando, magari dopo aver alzato gli scudi al 75% e attivato le tre torrette laser. Per finire, esistono numerose impostazioni grafiche, VGA e SVGA, Gouraud e texture, ma l'integrazione con il fondo non è riuscitissima e i pianeti, poi, sono quanto di più romantico si possa immaginare: creati apposta per i nostalgici della EGA e CGA ...



Il nostro incrociatore, in tutta la sua potenza, si sta difendendo dall'attacco di qualche astronave nemica.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	VGA 320x200 o SVGA 640*480
AUDIO	SoundBlaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera, Joystick, Mouse
NOTE	530k di memoria convenzionale. Meglio giocare sotto DOS
SOFTWARE HOUSE	GAMETEK



71

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

La vera incognita di questo titolo è la scelta di omettere un obiettivo di fondo, importata direttamente da Elite e Privateer (che comunque aveva uno straccio di trama da seguire), titoli che potevano però vantare uno spessore di gioco decisamente più alto. Questa impostazione sarebbe stata ben accetta se si fosse potuto spaziare su Internet oltre che nella Via Lattea. Con qualche incentivo e miglioramento, magari strutturale o qualcosa del genere, volare da un server all'altro per conoscere o combattere qualcuno, formare una o più flotte da combattimento, darsi guerra o commerciare, avrebbe aggiunto quella dimensione che manca a Battlecruiser e che lo relega ai fanatici di Star Trek, Galactica o a qualche scontento di Star Control 3. In definitiva ci troviamo di fronte al solito prodotto annunciato da una grande campagna pubblicitaria e in realtà poco più che accettabile, con una profondità di gioco ottima ma, principalmente, solo sulla carta. D'altra parte come biasimare i programmatori della Gametek, Picard nudo su di uno sgabello non avrebbe fatto lo stesso effetto...





Toh, due facce nuove. Uhm, vediamo se la mia corrente gli piace...



Quake Mission Pack No. 2

Forse qualcuno aveva osato credere che l'avventura fosse giunta al termine. Peccato: nessuno poteva sapere quanto si stesse sbagliando...

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

Il mese scorso è stato recensito il primo. Questa volta tocca a me propinarvi il secondo: vediamo di cosa si tratta. Tralascio a piè pari la descrizione di Quake: tanto lo conoscete tutti quanti. Del resto basta dire "shoot'em up soggettivo" per rendere chiare le idee, sebbene "clone di Doom" le chiarisca ulteriormente. Nel precedente avevamo fatto fuori senza pietà il bestialico (bello 'sto termine, eh?!?) Armagon, il quale però non ha dimenticato l'affronto: ora ci ha mandato contro un po' di scagnozzi, compresi i suoi due fratelli maggiori da dover affrontare alla fine dei due nuovi episodi. Del resto si sa, quando non si può vincere le soluzioni sono due: o si chiama la mamma o si fa scendere in campo il fratello maggiore. Solo che stavolta sono due. Vabbé, quanto c'è da fare lo sapete bene: prendere un fucilone e sparare a tutto quello che si muove, persino ai peli delle ascelle degli ieti. Lo scopo ovviamente e terminare i due episodi rimanendo vivi. Le innovazioni? Per il vero ce ne sono abbastanza. Partendo con le armi vi troverete a disposizione cinque nuove armi: il mitragliatore a ripetizione con proiettili di lava, lo sparachiodi di lava, il lanciagranate multiplo (un colpo per tre granate), il lanciamissili multiplo (vedi l'arma precedente) e infine il plasmone, ovvero il cannone elettrico con una palla al plama al posto della solita scossa. Il bello è che il plasma esplode sparando fuori tanti raggi elettrici, tanti quanti sono i nemici in loco. Approposito di nemici: a parte i due nuovi mostri di fine livello ci sono 7 nuovi avversari: una spada incantata, soldati di pietra (leggi statue), anguille elettriche, gelatine potenziate (ancora più appiccicose), panzoni spagranate supercattivi (ne sparano tre per volta), maghi (in pratica uno Scrag con addosso un tappeto più due braccia), stregoni (è uguale al mago con 4 braccia e qualche bacchetta magica) più tutti quelli già visti. Ma non ho finito: troverete pure delle cinture antigravitazionali le quali vi faranno volare o uno scudo protettivo a durata limitata, senza parlare delle scuri a pendolo appese ai soffitti, ai fucili murali sparachiodi di lava, alle lanterne elettriche o ai terremoti, ovvero a delle vere vibrazioni del terreno sul quale poggiate gli stivalazzi in grado di destabilizzarvi, sbatacchiandovi di qua e di là. Manca qualcosa? Beh, a dire il vero no: Quake lo conoscete, quindi... Eppoi c'è anche il tanto famoso drago...



Una statua. Nonostante sia di pietra la mia lava gli fa più male. Ehm, che sia rimasto di sasso?!?



RAM MINIMA	16 Mb
CPU	Pentium 75
VIDEO	VGA & SVGA modalità VESA
AUDIO	Sound Blaster & Clones
CONTROLLI	Tastiera, mouse & Joy
NOTE	Servono 40 Mb su HDD e Quake registrato
SOFTWARE HOUSE	ACTIVISION



After Shock for Quake (GT Interactive): è il primo data CD ufficiale apparso in commercio. Vanta una caterva di livelli più pure qualche editor.
Quake Mission Pack no. 1 (Activision): è il primo di questi due. Più o meno siamo lì, sebbene questo sia migliore: l'altro aveva qualche innovazione in meno.



✗ Prestate molta attenzione al sonoro: molti segreti si scoprono grazie a questi, in quanto sono diversi dalla norma.
✗ Molti interruttori li dovrete attivare a distanza, magari però non li trovate. Ricordatevi di guardare sempre in alto...
✗ L'intelligenza dei nemici è migliorata, ma combattono ancora molto volentieri tra di loro. Fateli trucidare da soli.



88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

"Rinnovato" probabilmente è la parola giusta per descrivere questo data CD. Sì, perché del resto Quake è Quake, non lo si cambia. La sua atmosfera, il suo coinvolgimento, le sue caratteristiche salienti vennero delineate in origine e sminuirle è complesso, così come renderlo molto più bello di quanto non lo sia già. Il MP 2 della Activision porta con se della nuova grafica, delle nuove tracce audio, dei nuovi effetti sonori, 2 nuovi episodi da 15 livelli ciascuno, nuove armi (sebbene siano praticamente identiche a quelle già presenti), nuovi mostri (molti dei quali però solamente rivestiti da nuove texture), trabocchetti, passaggi segreti, migliorie del codice inclusa l'IA del nemico più qualche abbellimento a livello grafico o sonoro in genere: insomma, si tratta sempre di Quake, tutto qua. Con questo non voglio dire si tratti di un buco nell'acqua, tutt'altro: il prodotto è bello, accattivante, coinvolgente al punto giusto, però in fondo non vanta chissà quale innovazione, sebbene lo abbia giocato decisamente con gusto (del resto non avrebbe preso questo voto altrimenti). Sì, è bello, le pecche sono poche (qualche baco nel cambio delle tracce audio, la non diversità tra le armi vecchie e nuove o la sottile differenza dei nemici) e il divertimento c'è, soprattutto se lo giocate a notte fonda come sono solito fare io: occhio però, poiché dovete essere veramente degli sfegatati del genere...



Iron & Blood

chiaduro in 3D, sullo stile di Tekken, dove vince solo il più abile, uomo, donna o animale che sia. Fra i personaggi a disposizione, infatti, ci sono rappresentanti sia del sesso debole che di quello forte, oltre a un paio di magnifiche bestie addestrate alla lotta. Ma cosa ci fanno tutti 'sti tipi messi assieme? E perché se le danno di santa ragione? Dovete sapere che c'è un posto nascosto chissà dove in uno dei tanti universi paralleli al nostro dove regna incontrastato un tale Lord Soth, che nutre il desiderio di vendicarsi di colui che lo ha ucciso quando ancora era in vita in un altro mondo, anche questo parallelo. Non combattere direttamente con questo losco figuro, il vampiro Von Zarovich, decide di nominare un delegato, anzi, vista la difficoltà dell'impresa ordina a tutti i suoi sudditi di accoppare il malvagio erede di Dracula, e promette a chi riuscirà nell'intento la libertà. Intanto un gruppo di guerrieri provenienti da un altro dei tanti universi paralleli si è perso, e, guarda un po' che coincidenza, è andato a finire nell'universo dove abita il vampiro di cui parlavamo prima (ma se sono paralleli come cozza fanno e viaggiare fra l'uno e l'altro così facilmente?) che appena li vede gli fa una bella proposta: "Ué, io vi prometto che vi faccio ritornare nel vostro mondo se mi difendete dagli scagnozzi mandati dal malvagio Lord Soth per uccidermi... prendere o lasciare!". E ovviamente i tafani in questione accettano, che dovevano fare? Dopo un bad trip non è poi così facile

"...il possente barbaro a quel punto alzò la pesante spada sopra la propria testa e la lasciò cadere sull'ormai esausto corpo della leggiadra fanciulla, che fino e quel momento era riuscita a schivare i colpi del bestione..."

Dopo vari anni ho deciso di sperimentare anch'io questa famosa tecnica, che alcuni giornalisti ormai padroneggiano con eccezionale efficacia: un cappello altisonante solamente per attirare gli sguardi sulla recensione, e magari solo per parlarvi di un simulatore di lavastoviglie. Senza dubbio sono riuscito a focalizzare su questa recensione le menti di alcuni maschi misogini e di tutte le lettrici infuriate per la violenza usata nei riguardi della dolce pulzella citata nel cappello. OK, adesso che ci siete tutti posso svelarvi la verità: non è un gioco dove il maschilismo regna sovrano, anzi, è un normalissimo pic-

A CURA DI ALBERTO FALCHI

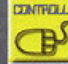

Quando vi muovete in modo brusco i personaggi solleveranno molta polvere dal terreno: l'effetto è davvero gradevole.


La telecamera zoomera automaticamente a seconda della posizione dei due personaggi nell'arena.


Sembra quasi che i due tipi si stiano baciando, non credete?


La biondina sembra messa in difficoltà da quell'orribile goblin, ma non è detta l'ultima parola.



 RAM MINIMA	16 MB
 CPU	Pentium 60 Mhz
 VIDEO	VGA 320*200 SVGA 640*480 800*600 1024*768
 AUDIO	Sound blaster e compatibili (include supporto Midi)
 CONTROLLI	Tastiera, joypad, joystick-
 NOTE	Consigliato un PC di fascia alta, almeno un P166
 SOFTWARE HOUSE	 Acclaim



Al contrario di altri giochi, come per esempio Tekken 2 per PSX, i personaggi non danno quell'idea di possenza fisica che contribuisce ad aumentare il coinvolgimento.



I fondali non sono disegnati male, peccato che siano sempre in bassa risoluzione, anche se giocate a 1024*768.

riuscire a trovare la strada del ritorno. E così ecco i due gruppi pronti a farsi ogni sorta di cattiveria pur di guadagnarsi la meritata libertà. Che ne dite, abbastanza imbecille come trama, no? Bando alle ciance e iniziamo finalmente a giocare. Dopo aver installato e configurato il gioco possiamo decidere se fare della pratica, fare un solo combattimento con uno degli avversari, oppure cercare di fare quello che vi ho spiegato nella trama, cioè cercare di annientare il gruppo avversario per guadagnarvi la libertà. La prima impressione che ho avuto quando ho iniziato la mia prima partita è stata qualcosa di orribile: il gioco girava lento e a scatti, era una cosa davvero penosa, calcolando poi che il PC era un P200 con 32 Mega. La grafica poi non era tutto questo granché, anzi, gli sprite sono stati realizzati piuttosto bene, ma i fondali sono davvero scarni. Forte dell'esperienza di Riot, recensito sullo scorso numero, mi sono messo sotto a modificare il livello di dettaglio e la risoluzione sino a trovare un giusto compromesso. Devo dire che sono rimasto molto sorpreso quando ho scoperto che la cosa che appesantiva di più la CPU era il calcolo delle ombre, oltre all'opzione che lascia al computer la scelta dei dettagli da utilizzare a seconda dei frame per secondo che si riescono a visualizzare. Vi consiglio di non utilizzare mai questa opzione dal momento che non funziona e vi rallenta alla grande il gioco: meglio che siate voi a sperimentare i vari parametri fino a trovare il settaggio ideale per la vostra macchina. Dopo essere finalmente riuscito a giocare in modo cristiano sono stato felice di aver trovato in Iron & Blood delle caratteristiche che indubbiamente lo differenziano da tutti i giochi di questo tipo. La novità principale è appunto la possibilità di giocare seguendo la trama, acquisendo dopo ogni combattimento degli oggetti magici o delle facoltà particolari, diverse da individuo a individuo, che vi permetteranno di affrontare l'avversario successivo con qualche chance in più: l'anello per esempio vi permette di teletrasportarvi in un punto a caso del ring per sorprendere l'avversario, i guanti possono essere utilizzati per rubare oggetti o poteri magici agli avversari. Questo modo di giocare aggiunge indubbiamente un po' di varietà a un tipo di gioco che è per limiti intrinseci abbastanza ripetitivo. Invece un'innovazione che non mi ha convinto è il fatto di non poter uscire dall'arena, protetta da una specie di barriera invisibile ai bordi, che se viene toccata vi da una scossa e vi fa cadere in mezzo all'area di gioco. OK, aggiunge qualche elemento in più, dal momento che quando sbattete un avversario sui lati dovete stare attenti che non vi rimbalzi addosso, però penso che fosse più divertente buttare giù dal ring il nemico piuttosto che doverlo finire per forza, anche perché così sarebbe stato possibile capovolgere la situazione di un incontro con un paio di colpi ben messi.



Battle Arena Toshinden (Funsoft): attualmente penso che sia il migliore picchiaduro in 3D per PC, anche se non è da paragonare nemmeno lontanamente con la versione PSX, che è 100 volte migliore.
The Crow (Acclaim): se invece di combattere in un ring preferite muovervi all'interno di una città e combattere con anche più di un nemico alla volta, questo titolo potrebbe interessarvi.



- ✗ Cercate subito di trovare la configurazione ideale per il vostro sistema, altrimenti tutto risulterà lento e tedioso.
- ✗ Quando sbattete un avversario contro il bordo ring, allontanatevi al più presto, dato che potrebbe rimbalzarvi addosso.
- ✗ Ricordatevi che gli Arcane Powers possono essere utilizzati una sola volta per combattimento: non abusatene.
- ✗ Quando scegliete il posto dove combattere, fate attenzione al fatto che alcuni personaggi in determinati scenari sono più forti.



Quando colpite un nemico in modo particolarmente violento questo sarà ricoperto di scariche elettriche.

OPINIONE

78

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Hmmm, c'è una cosa che mi sono chiesto dopo aver visto questo gioco: ma come mai non è stata supportata nessun tipo di scheda 3D? Se non volevano sbattersi per realizzare numerose versioni, ognuna dedicata a un diverso acceleratore grafico potevano almeno attenersi allo standard DirectX... invece no, c'è solo una versione che non sfrutta un emerita mazza di tutto l'hardware grafico che avete acquistato. Ed è un peccato, perché il gioco sarebbe potuto essere di gran lunga migliore: avete visto cosa è riuscita a combinare la Psygnosis con F1 per 3Dfx, no?
Il problema principale però è il fatto che il gioco non mi ha acchiappato più di tanto: non è da buttare via, anzi, riesce a divertire abbastanza, almeno sino a che non si finisce la campagna lo si continua a giocare. Una volta vista la fine però lo riprenderete in mano davvero poche volte, e per lo più per farci una partita con qualche vostro amico, dal momento che da soli non riesce a divertire abbastanza.
Le innovazioni ci sono, e aggiungono un po' di varietà al prodotto, ma a mio parere questo non basta per rendere questo titolo un must: le mosse speciali non sono poi tantissime, gli oggetti e i poteri da raccogliere non sono presenti in numero spropositato, quindi l'entusiasmo per la novità si spegne abbastanza presto.
Vorrei poi sottolineare la parte sonora: le musiche sono davvero molto belle, anche se non sempre adatte al contesto. Insomma, per farla breve lo definirei con una parola sola: carino, niente di più.




Il mio avversario Brick si appresta a tirare in porta, dubito che riuscirò a fermarlo.


Siamo ancora sullo 0 a 0, incredibile....



Le caratteristiche del tank che voglio acquistare e c'è anche il prezzo.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI

BATTLESPORT

Il pubblico è quello delle grandi occasioni, l'arena è gremita in ogni ordine di posto, ormai si attende solo l'inizio di questa attesissima partita...

Un tempo una partita di pallone si giocava in uno stadio, davanti ad un pubblico festoso, urlante di gioia, incitamenti e gli uomini in campo (22 più i rispettivi panchinari) si battevano per riuscire a conquistare quei famigerati tre punti (in passato eran due) in grado di permettergli di sperare in una vittoria del campionato.
Un tempo, le trasmissioni sportive che parlavano solo di calcio erano talmente tante che, in alcune fasce orarie, bastava semplicemente schiacciare un tasto a caso del telecomando della propria televisione per trovarsi a seguire un dibattito calcistico. Era proprio in quei tempi che, arrivata l'estate e l'inizio della fase cruciale del calciomercato, le fantasie dei tifosi si accendevano non appena il nome del fuoriclasse del momento veniva accostato alla squadra del cuore come uno degli acquisti più probabili. Era proprio da li' che nasceva la voglia, una volta costruita la squadra dopo l'ennesima rifondazione, di non perdersi neanche la più piccola delle amichevoli estive (talvolta contro squadre fino a quel momento sconosciute!) per capire se era il caso di poter intravedere all'orizzonte nuovi sogni di gloria.

Era tutto questo che portava poi amici di vecchia data, ma di fede contrapposte, a coprirsi d'insulti per la difesa dei propri colori o per l'offesa di quelli altrui una volta emersi ben chiaramente i valori di ogni squadra alla fine del girone d'andata.
Questo mio richiamo ai tempi che furono è spiegato dall'ultimo prodotto di casa Acclaim, difatti con Battle Sport siamo stati proiettati in un futuro prossimo che vede il gioco del pallone trasformato in sport individuale e cruento, difatti ci si affronta all'interno di un arena (ce ne sono ben 50, tutte con diverse caratteristiche !) e guidando un pesantissimo carroarmato futuristico si deve abbattere l'avversario a suon di bombe, missili e goal, per poter così proseguire nel gioco, fino ad essere proclamato campione.
Il menù principale di selezione vi vedrà impegnati a scegliere tra un match d'allenamento, una modalità two players, una tournament, il caricamento di un gioco precedentemente salvato o di un incontro valevole per incrementare il proprio ranking, la selezione di effettuare un torneo vi darà inoltre la possibilità di accedere ad un sotto menù, con la possibilità di acquistare il proprio carroarmato, difatti in base ai soldi che avrete si potrà scegliere tra cinque veicoli, con in più l'aggiunta di poter selezionare l'equipaggiamento più consono alle vostre esigenze ed alle vostre finanze. Più incontri vincerete più soldi avrete a disposizione per l'acquisto di nuove armi o attrezzature che variano dalla possibilità di offuscare temporaneamente il radar avversario (così non potrà vedere ne voi, nè la palla !), a vari tipi di missili e bombe, ciascuno dei quali con effetti più o meno devastanti, alla possibilità di aggiungere un prezioso minuto alla fine del tempo di gara, oppure potrete avere un efficientissimo scudo protettore o la possibilità di bloccare il vostro avversario nel momento in cui lo vedrete intento a cercare di tirare in porta e molti altri ancora, tutti da scoprire.
Dopo avervi detto che lo scopo del gioco è quello di segnare più reti, che ogni arena avrà delle porte, dei palloni e degli oggetti diversi da raccogliere (per comprendere meglio il tutto vi rimando all'Help box), non mi resta che dirvi, in ultimo, che gli avversari da affrontare sono in totale sei, che avrete la possibilità di effettuare salti per evitare pericoli o semplicemente ostacoli (altrimenti insormontabili) e che vi potrete teletrasportare da una zona all'altra del campo di gioco.





RAM MINIMA	4 MB
CPU	Pentium 60 Mhz
VIDEO	VGA 320x200 256 colori
AUDIO	Tutte le principali schede
CONTROLLI	Tastiera
NOTE	Non è richiesto, sicuramente, un hardware troppo "impegnato"
SOFTWARE HOUSE	



RIOT (Psygnosis): Recensito il numero scorso, molto simile a Speedball 2 e senza carriarmati. Migliore di Battlesport sotto tutti i punti di vista.



✗ Cercate di riuscire a vincere il primo match senza spendere tutti i soldi disponibili, in modo che per la seconda partita possiate comprare alcuni oggetti atti a semplificarvi la vita.

✗ La tecnica migliore per riuscire a vincere una partita è comunque quella di bombardare completamente il vostro avversario al fine di rovinargli il suo bel veicolo cosicchè voi possiate tranquillamente (o quasi!) realizzare il fatidico goal "a porta vuota".

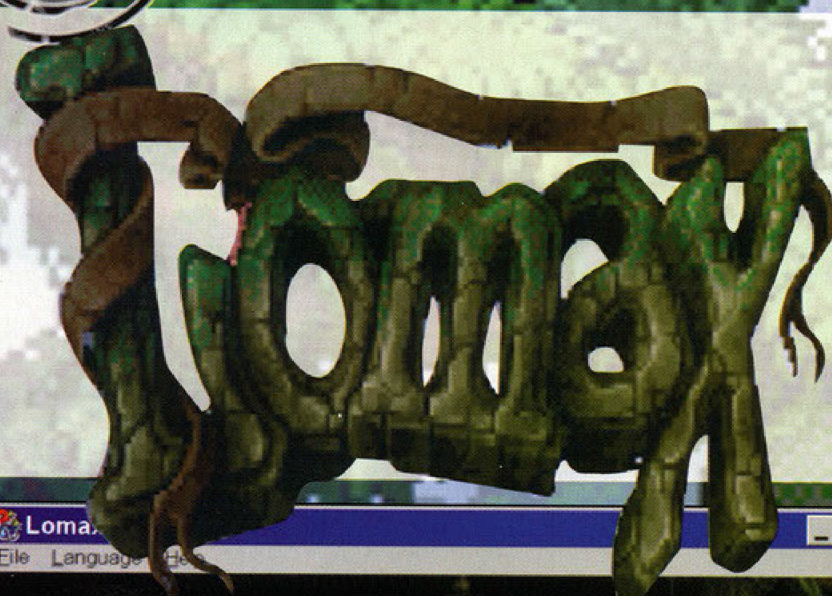


50

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Cosa devo dirvi ? Il gioco del calcio non l'ho scoperto mica io, sicuramente, questo sarebbe stata un'ottima alternativa se fosse stato possibile renderlo un po' più bello da vedersi. Mi sembra molto negativo il fatto che utilizzi una risoluzione grafica così bassa come la 320x200 in 256 colori.
Se l'Acclaim avesse realizzato il suddetto prodotto con un po' più di impegno si sarebbe, forse, trattato di un buon titolo, ma ora sto facendo un discorso basato su troppi "se" e troppi "ma" è meglio ritornare alla critica reale perciò aggiungo inoltre che anche il sonoro non mi convince molto. D'altrocanto come nota lieta vi è indubbiamente il discorso della giocabilità ,che è senz'altro buona e poiché il gioco scorre fluido (ma ci mancherebbe altro! Con una risoluzione del genere...) mi sono potuto anche divertire per qualche momento effettuando alcune partite, riscontrando, però, un altro difetto, ossia l'estrema difficoltà nel realizzare una rete quando l'avversario di turno sembra avere tutti i trucchi a disposizione per fermarvi.
Cosa dirvi infine, ma... Quando i difetti superano di molto i pregi penso che tutti traggano la medesima conclusione di non acquistarlo, se però avete una visione diversa della mia per un qualsiasi motivo o vi piace il rischio, allora sta' a voi scegliere, io il mio consiglio ve l'ho dato.





Pensavate che i Lemmings fossero solamente dei piccoli animaletti tanto innocui quanto indifesi, vero?!? Credevate fossero dei pupazzetti senza spina dorsale, giusto?!? Nemmeno lontanamente potevate immaginare si potessero trasformare così come li avete appena beccati, o sbaglio?!? Ah, non avete ancora letto la recensione? Leggetela!!!

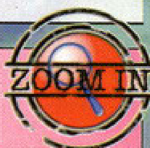
A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA



Siamo su un vecchio galeone infestato dai pirati. Per l'appunto ne ho appena mandato uno in mille pezzi...

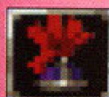
Ci hanno abituati a usare un mouse, muovendolo freneticamente in ogni parte dello schermo, cliccando sulle icone più disparate e sugli animaletti suicidi per cercare di salvarli da morte sicura, ma ora le cose sono drasticamente cambiate. Per la prima volta nella storia i Lemmings diventano un platform, e mica micio-micio bau-bau, ma un fior di gioco da non prendere sotto gamba (ma per il giudizio c'è l'opinione, quindi, dopo averla letta, ritornate a questo punto). In un mondo parallelo, quello dove vivono quei cosi morbidi e/o delicati che dovrebbero essere delle cavie da laboratorio, è successo il solito casino: un perfido Lemmings ha gettato un incantesimo sulle sette terre del mondo citato poche righe fa, trasformando tutti i cosettini in creature orribili e abiette, dando inoltre vita a odiose essenze maligne, come scheletri, zombie o alberi armati fino ai denti. Tutti sono stati coinvolti dall'esperimento, tutti tranne voi: Lomax (ora provate a indovinare un po' da dove cacchio arriva il nome del gioco...), un giovane avventuriero capace di mille prodezze. Perché, direte voi? Semplice, poiché se anche voi foste stato trasformato, quelli della Psygnosis non avrebbero potuto programmare nulla. Chiaro. Insomma, la vostra storia inizia così, all'interno di uno dei 7 mondi, con l'unico scopo di giungere dall'infamone per spezzargli le gambine, mentre nel frattempo cercherete di restituire la libertà a tutti i Lemmings beccati durante il vostro cammino. Ma come ho già detto nell'in-

Sono abilissimo!





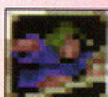
Super salto: con questo cappellino sarete in grado di effettuare dei salti molto più alti, planando poi dolcemente a mo' di paracadute.



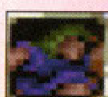
Agguantatore: potrete lanciare verso delle pedane speciali una particolare corda, la quale vi farà salire come foste su un ascensore.



Sparafuoco: si tratta di un copricapo che potrete lanciare tipo boomerang, come il normale. Però è avvolto dalle fiamme e fa fuori più nemici.



Pontificatore: potrete mettere in piedi dei ponti prendendo delle mattonelle dallo zaino. Come nei Lemmings "normali" insomma.



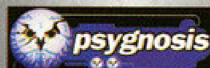
Scavatore: questa volta si parla di scavi. In pratica potrete perforare delle particolare pareti fatte di terra, ma anche dei grossi massi.



Mortaio: è sempre un cappellino, come gli altri, solamente lo potrete usare per sparare bombe. E quando queste esplodono...





RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 90
VIDEO	VGA 320x200 SVGA 640x480
AUDIO	Schede compatibili con Windows 95
CONTROLLI	Tastiera & Joy
NOTE	meglio un P133
SOFTWARE HOUSE	



Uno dei tanti livelli del mondo medievale. Saltare da una piattaforma all'altra sembra facile. Difatti ho steccato!



In questo livello dovrete evitare gli squali, saltando anche sul dorso di parecchie balene. Cosa ne dite della grafica?



Guardate le tavole sulla sinistra. Le ho messe lì io per arrivare fino quassù. Avete già letto il box sulle abilità?!?



Cercate di osservare tutti i particolari : l'esplosione, la casa stile Addams, l'albero animato, la bara che spara fuori nuovi zombie...



Vabbé, questa foto è un po' vuota, però non poteva mancare un "primo piano" del nostro eroe con il sole sullo sfondo!



Mai stati nel Far West?!? Se ci foste andati avreste trovato pure voi dei cappelli da cowboy muniti di scarpe e pistole...

tro, questa volta non si tratta di un puzzle game, ma di un bel platform. Uno di quelli veri, dove, come tradizione insegna, dovrete sparare, saltare, far fuori i nemici, evitare trabocchetti, salire su piattaforme semoventi, passare da pedane ad altre allocate in posti a primo avviso inaccessibili, raccogliere bonus, scovare segreti, terminare il cattivone di fine livello e usare le abilità. Cosa intendo? Beh, se da una parte Lomax è un comune platform con tutti gli annessi e i connessi del caso, dall'altro vanta delle caratteristiche già viste negli altri episodi. Vi ricordate quando cliccavate sul Lemmings con la pala per far scavare il vostro animaletto, nel primo livello del primo titolo di questa lunga serie? Beh, anche in questo qua ci sono delle abilità, per renderlo diverso e unico. Ora non sto a dirvi quali sono poiché ho fatto un box apposito, però sappiatelo: selezionandole sarete in grado di avere un superpotere in più che vi renderà capaci di compiere azioni particolari. Ma le novità non sono finite. Per la prima volta infatti vedo un platform con un multiparalasse fluido e giocabile sia in finestra che a pieno schermo, anche a notevoli dimensioni: merito dei coder, i quali hanno lavorato per oltre un anno a questo titolo, ottimizzandolo fino all'inverosimile. E come potrete vedere da soli, beh c'è la grafica, fumettosa, colorata: nulla è tridimensionale, ma gli sprite e le locazioni sono tutte curate. Per rendervene conto dovrete solamente far caso alle animazioni dei personaggi, poiché i frames impiegati sono davvero tanti. Il discorso sonoro non è facile: potrei usare un frego di aggettivi, ma l'idea migliore è dirvi che quando lo ascolterete non potrete pensare se non "cacchio, si vede che sto giocando con un Lemmings!" L'interfaccia? In alto a destra ci sono il numero delle vostre vite, mentre al centro c'è il controller principale: nel riquadro centrale viene visualizzata l'abilità in uso al momento (dovrete prima trovarle, raccoglierle e selezionarle: non sono illimitate, ma non sono tutte subito a disposizione), mentre sulla sua sinistra c'è il numero di amici liberati. A destra invece il contatore di monete raccolte. A cosa servono queste ultime due cose? A seconda di quanti ne disporrete potrete vincere una vita, delle abilità o accedere a dei livelli segreti. Semplice no? Bene allora, iniziate pure a saltare, piroettare, rotolare...



Zool 1&2 (Gremlin): non sono recentissimi, d'accordo, però hanno segnato la storia dei platform della nuova generazione. Il due è più colorato, più ricco d'azione, musicalmente più bello, ma forse troppo difficile.
Sonic & Knuckles (Sega): sicuramente avrete presente la versione per MD, o comunque conoscete Sonic in generale. Beh, come ho già detto sullo scorso numero: Sonic è Sonic. Fine.



✗ Quando vi trovate in situazioni scottanti, ricordatevi che l'arma di default è la piroetta: iniziate a saltare su voi stessi girando come trottole. Avrete un po' più di tempo per pensare sul da farsi.
✗ Quando trovate delle discese alla Sonic, accovacciatevi: scendere giù rotolando, i nemici non vi faranno nulla.
✗ Nascosti per i livelli ci sono una caterva di bonus: spesso basta ritornare sui propri passi.
✗ Sui pendii, in risalita, correre o camminare non serve a nulla: l'unico mezzo è il salto. Ma se saltate troppe volte iniziando a piroettare ci metterete il doppio del tempo per arrivare in cima.





E' un gran bel gioco, non c'è che dire : quando vi trovate davanti a un prodotto di tale calibro, proprio non si può fare a meno di sottolineare quanto sia fatto bene. Lomax è uno di quei titoli giocati davvero volentieri, mai snervanti o allucinogeni, in grado di conquistare l'attenzione del giocatore fino a farlo rimanere incollato al video. La musica, gli SFX, la stessa grafica sono davvero ottimamente curati fino in fondo: le fattezze sono molte, come l'originalità del gioco di per sé. Per la prima volta infatti il mondo dei Lemmings è stato trasformato in un platform, immagazzinando in un solo gioco l'azione, la frenesia e il divertimento trovati prettamente su altri titoli inerenti, dove il soggetto non era una cavia da laboratorio. Cosa volete che vi dica?!? I giochi di luce, il triplo parallasse orizzontale unito a quello verticale, i multistrati verticali e orizzontali dei livelli, l'accuratezza del dettaglio, la pacioccosità delle musiche, la possibilità di usare le abilità come nei Lemmings precedenti, i livelli segreti, i bonus, i tanti mondi a disposizione o i tocchi di classe lo rendono un gioco particolarmente appetibile. Okkey, magari la varietà dei nemici non è eccelsa o il movimento causato dall'azione non è mai frenetico come in uno shoot'em up, talvolta la difficoltà è troppo elevata magari solamente per saltare da una piattaforma ad un altra, ma Lomax è e rimane, a parer mio, un grosso titolo, probabilmente uno dei migliori platform mai comparsi. Chi ha le orecchie...

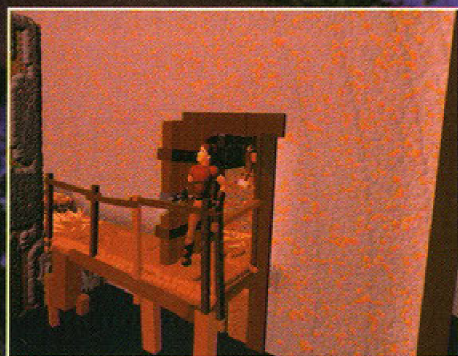
A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA



Beccatevi la mia spada: non è quella normale, bensì una magica. Pochi colpi e...



I cadaveri pullulano ovunque. Sono riuscito a trovare un solo umano ancora vivo, ma è fuggito.



Osservate il dettaglio grafico. Ogni locazione è curata sotto ogni punto di vista, soprattutto quello prospettico.

ECSTATICA 2

Era Settembre quando scrissi l'anteprima di Ecstatica 2, durante una notte ghiacciata. Adesso, dopo sette mesi di lunghe attese, posso finalmente parlarvi del gioco finito. Inizierò quindi col raccontarvi un po' di "palle"...

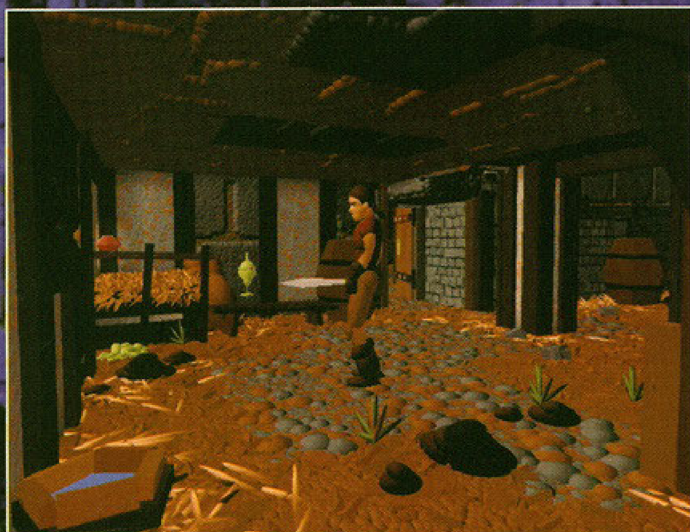


Ecstatica (Psygnosis): è la prima avventura. Praticamente è quasi uguale, concettualmente, a quanto avete letto di Ecstatica 2, sebbene ci siano alcune differenze. Quali? Leggetevi l'articolo: le troverete tutte quante.
Alone in the Dark I, II, III (Infogrames): basate sulle novelle di Lovecraft, questa trilogia ha conquistato parecchi giocatori; il concetto è praticamente identico, sebbene la storia cambi e non ci siano sfere, ma poligoni.

No, non sto affatto scherzando, anche se, probabilmente, molti di voi non avranno intuito quanto volevo dire. Beh, del resto questo ultimo periodo è un po' criptico, almeno per quanto mi riguarda: Stefano lo sa bene, infatti abbiamo avuto modo di "discutere" a proposito da alcuni miei punti di vista relativi all'intelligenza artificiale presenti nei videogame, o anche del linguaggio talvolta troppo aulico inserito nei miei testi, come sto facendo adesso. Ma del resto quello con più esperienza di tutti noi redattori messi assieme è lui (non per niente è il caporedattore) quindi tutto quello che posso dirvi è di portare pazienza, evidentemente è un piccolo tratto di assestamento del mio cervello bacato. Quando comunque volevo raccontarvi delle palle, intendevo di quelle usate per realizzare Ecstatica I e II, ovvero di sfere e ellissi integrate tra loro per realizzare scheletri o corpi dei personaggi incontrati nell'avventura, ottenuti mediante il sistema Ellipsoid. Cosa sicuramente notata, infatti, è la struttura del protagonista: se lo adocchiate per bene è fatto da palle, cilindri e sfere unite tra loro. Come mai? Semplicemente perché ogni programmatore ha la propria concezione di plasticità corporea, quella di Andrew Spencer è legata alle palle. Ovviamente c'è un motivo. Costruire un corpo basato su sfere piazzate in punti nevralgici di snodo delle articolazioni consente di animare più fluidamente con maggiore attinenza e veridicità alla realtà, senza dovere utilizzare il motion capture o procedure affini. Ecco perché tutti i personaggi sono animati con movimenti calibrati e



✗ L'avventura è piuttosto lunga, fornirvi un aiuto sulle prime cose da fare porterebbe via troppo spazio: vi do quindi qualche consiglio, primo fra tutti quello di salvare il più spesso possibile, soprattutto se scoprite cose interessanti.
✗ I mostri sono infiniti, si riformano anche se ne avete già fatti fuori un'infinità. La tecnica migliore per farli fuori è alternare un punzonata lanciata verso l'avversario con una sciabolata laterale. Li butterete giù tutti.
✗ State attenti alla prospettiva: non si può rallentare né andare piano, procedete a scatti quando siete in zone a rischio, ad esempio sulla cima di una torre o su un costone roccioso. Se vi muovete normalmente rischierete di cadere.
✗ Prestate attenzione anche al sonoro, poiché vi rivela sia pericoli che segreti. Inoltre fate molta attenzione alla mimica facciale del protagonista: se cambia espressione drasticamente è perché siete vicini a un punto cruciale.
✗ Talvolta vi capiterà di cadere in acqua: se non morite, non datevi per vinti, poiché stavolta avrete la possibilità di nuotare e di risalire in superficie. Dovrete aggirare però tutto il castello, affrontando ogni singolo mostro marino.
✗ Non tutte le pozioni che troverete sulla vostra strada vi faranno bene: tralasciando su quelle normali per ripristinare l'energia, ve ne sono alcune che vi faranno crepare nel giro di un minuto. Vi consiglio di salvare prima di berle.



Ho trovato un po' di tesori. Un calice d'oro e un rubino. Beh, un po' di soldi non fanno mai male.



Vedete quella strana aura verdastra? Per i mostri è letale: è una speciale barriera protettiva.

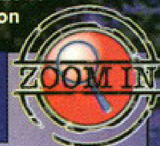


Ho trovato il bastone magico, troppo forte! Chissà quanto dura la sua magia...



Guardate il volto del protagonista. Ha sentito un rumore ostile e lo sta dimostrando: occhio alle scale.

mai netti, fluidi e ben legati tra loro, sciolti e non vincolati. Ora avete capito perché stavo parlando di palle? Per chi mi avevate preso, per uno di quei maniaci che vanno in giro per i parchi muniti di impermeabilone pronti per l'alzabandiera?!? Ma tralasciamo queste argomentazioni per parlare della trama: Ecstatica 2 è il seguito di un titolo che seppe coinvolgere molti giocatori grazie alle atmosfere tenebrose ricreate alla perfezione all'interno di ambienti parecchio angusti. A quel tempo rivestivate i panni di un principe errante alla ricerca di avventura che, stanco e assetato dai sui lunghi viaggi, decise di fermarsi nel piccolo paesino di Tirich, per scoprire avvenimenti dei quali avrebbe preferito non sapere nulla. Il villaggio difatti era stato stregato da una principessa dedicatasi ai culti magici, i quali la portarono a risvegliare un terribile demone. Fu proprio lui a gettare lo scompiglio sul paese, a far cadere in trance la giovane donna coinvolgendo voi nell'avventura. Solamente dopo avere affrontato incantesimi, dopo aver lottato contro lupi, folletti o scheletri, dopo essere stati trasformati in rospi o castori, dopo avere volato su una scopa stile befana e altro ancora riusciste a liberare la principessa, a lasciare il villaggio liberandolo dalla presenza del demonio. Ora, tornando al vostro castello con al fianco la giovane principessa (diverrà vostra sposa) tutto sembrava andare bene, peccato che non appena il vostro destriero poggiò i suoi zoccoli sul ponte levatoio un veloce demone alato portò via la vostra consorte, per poi tornare in dietro riempiendovi di botte. Quando vi risvegliaste vi accorgeste subito che l'incubo era tornato: il perfido demone non aveva gradito il trattamento subito a Tirich ed era tornato per farvi la pelle, impossessandosi della vostra dimora e infestandola coi suoi mostri. La vostra sposa? Destinata a morire, se non riuscirete a sconfiggere per l'ultima e definitiva volta il simpatico tizio di sopra. L'incubo è ricominciato: ancora una volta dovrete salvare non solo la vostra pelle, ma quella della donna che amate, ancora una volta non solo dovrete pestare e randellare una caterva di bestie rare, ma anche risolvere strani enigmi evitando trabocchetti e trappole ... ancora una volta dovrete sopravvivere nell'universo di Ecstatica. Il gioco del quale vi sto parlando è un'avventura grafica dai toni un po' diversi dai canoni classici, difatti si tratta di un adventure dinamico, dove la componente dominante sarà la lotta. Combattere sarà l'azione più frequente da compiere, esattamente come succedeva nel predecessore: per tutto lo sviluppo della vicenda (dovrete ritrovare la vostra amata, sconfiggendo il demone con l'aiuto di un talismano magico che dovrete ricostruire, trovando i sette pezzi che lo compongono) vi si pareranno contro tantissimi mostri dalle sembianze abiette. Per potere continuare dovrete di volta in volta eliminarli, usando i mezzi in vostro possesso. Questi varieranno molto di più rispetto a Ecstatica: non solo disporrete di un vasto corredo di mosse, ma di diverse armi, l'una più potente dell'altra. Partendo dai movimenti manuali, potrete sferrare un doppio pugno, un calcio basso, un calcio alto, un rotazione del busto con cazzotto finale più un salto in avanti con



Interfacciamoci



L'interfaccia di Ecstatica due è piuttosto semplice da capire, anche perché è molto user friendly. Quanto potete osservare in alto a destra è la rappresentazione dell'arma correntemente in uso, ad esempio la spada. La particolarità consiste in due barre laterali, una a sinistra e una a destra, le quali compaiono esclusivamente in due casi : quella a destra si attiva nel caso troviate un arma magica con degli effetti temporanei, segnalando la quantità di magia che state usando ogni volta. L'altra barra, quella sulla sinistra, apparirà solamente se trovate delle magie per potenziare l'arma correntemente in uso. Questa barra non si sfoltirà fino a che non cambierete l'arma, dandovi maggiore potenza di quanta ne avevate prima. Sulla sinistra, in alto, c'è invece l'indicatore della vitalità, con di fianco due simboli, un teschio e l'Ankh o come cavolo si scrive. Sostanzialmente è una semplice barra che sale o scende a seconda di quanta energia possediate: se è piena siete in perfette condizioni, se è vuota, beh, vuol dire che non vi rimane mica tanto da giocare ... per finire poi potrà capitarvi di trovare delle particolari magie le quali non influenzano le armi in vostro possesso. Nel caso questo succeda, comparirà proprio al centro dello schermo, in alto, tra i simboli che vedete ora, una mano che stringe due fulmini: significa che potete utilizzare il sortilegio non appena volete, attenzione però a dove lo utilizzate...





Sono invisibile, ecco perché non mi vedete bene. In sostanza potrete scorgere un po' di trasparenza e gli occhi.



Vabbé, questa schermata non dice molto, ma era per farvi notare la qualità delle inquadrature.



In cima alla torre. Qui ho trovato solo un po' d'oro, ma è un vicolo cieco. State attenti a non cadere di sotto.

relativo calcio stile Bruce Lee. Queste mosse però cambieranno a seconda della posizione assunta durante il combattimento: se il nemico da affrontare si trova su un piano sottostante al vostro, il personaggio agirà di conseguenza, sferrando un calcio molto basso anziché un pugno, o via dicendo. Ma le mosse non variano solo a seconda della posizione, ma anche in merito all'arma usata. Se quelle di prima sono relative al combattimento a mani nude, nel caso vi impossessaste di una spada il doppio pugno diverrà una sciabolata laterale data di taglio, oppure il calcio saltato si tramuterà in una punzonata atta a trafiggere il petto dell'avversario (il colpo si alzerà o si abbasserà a seconda dell'altezza del nemico). Ma queste sono solo le animazioni dei combattimenti: quando non lotterete potrete correre (default), saltare in avanti, compiere un salto mortale in avanti o in dietro, piroettare sulle spalle lateralmente e indietreggiare con passo felpato per togliersi da situazioni molto scottanti.
Come potete vedere le azioni sono molte di più rispetto a quelle del primo capitolo, sebbene proprio in quello c'era la possibilità di settare la modalità d'azione, ovvero difesa, attacco o normale, con relativo passo veloce, felpato o standard.
Qua invece si potrà solo correre. Le azioni che vi troverete maggiormente ad usare comunque saranno quelle legate ai combattimenti: i mostri sono infiniti, si riformano anche se ne avete fatti già fuori una caterva, ma la cosa interessante è la loro diversità. Troverete scheletri, f[...]i, pesci (potrete anche nuotare), goblins, fantasmi, statue animate, trolls, spiriti fatati, demoni alati, topi, ragni giganti o altro ancora. Ucciderli sarà molto più facile rispetto al primo, ma proprio per questo ne troverete parecchi.
Se poi li trovaste davvero troppo facili da eliminare (cosa non sempre vera), allora potrete settarvi il livello di difficoltà a piacimento (facile, medio, difficile). Quando non dovrete combattere, dovre-



Mi stanno pestando di brutto, soprattutto quella specie di roccia animata che mi tira dietro dei grossi mattoni...

Io ho le palle più grosse delle tue!

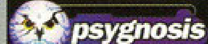






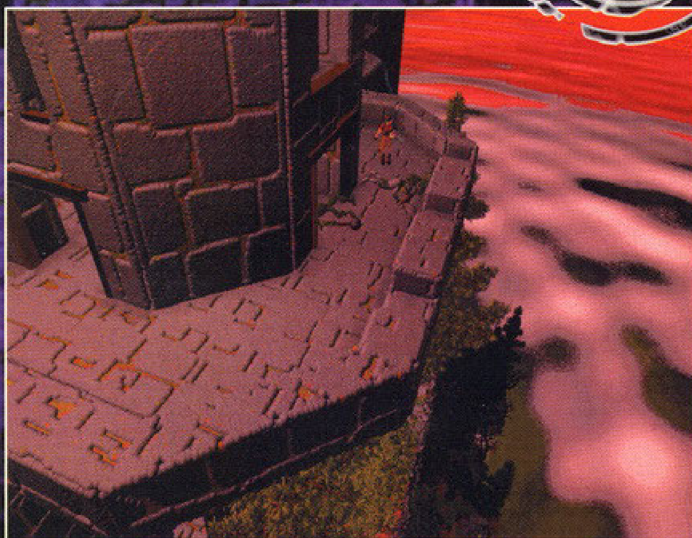
La tecnologia Ellipsoid è stata migliorata parecchio in questi ultimi tre anni: quando uscì il primo Ecstatica, tre anni or sono per l'appunto, ci trovammo davanti a dei personaggi molti accattivanti, mai troppo stilizzati, sebbene le sfere e gli ellissi impiegati per la loro realizzazione non fossero mai tantissimi. Spencer riuscì a creare dei protagonisti decisamente affascinanti, sia che fossero mostri oppure no: le animazioni, i movimenti ottenuti dalla rotazione delle singole parti corporee conferivano loro una strana sorta di vitalità capace di suscitare paura o panico a chi li vedeva agire sul monitor di casa. Ora le cose sono migliorate parecchio: il numero di componenti utilizzati per creare il corpo sono stati quasi triplicati, in più, con l'avvento dell'alta risoluzione e quindi la possibilità di utilizzare più colori con trasparenze e sfumature di vario genere, Andrew è riuscito addirittura a creare una mimica facciale dei personaggi coi quali interagiremo. Espressioni di terrore, di gioia, di paura, di dubbio, di sorpresa o di fatica faranno bella mostra di se sul volto del nostro alter ego, ma anche sulla faccia dei mostri se è per questo. In più, aumentando la quantità di punti snodabili grazie all'impiego di maggiori superfici curve o ellissoidali, sono state ottenute delle animazioni ancora più veritiere, indipendentemente dall'azione che si sta compiendo.



 RAM MINIMA	8 MB
 CPU	Pentium 90 (meglio 120)
 VIDEO	SVGA 256 colori 640x480
 AUDIO	Sound Blaster & Clones
 CONTROLLI	Tastiera
 NOTE	Gira molto bene sotto Windows 95
 SOFTWARE HOUSE	 psygnosis



Cacchio, la melma!!!



L'aura che circonda il castello vi avverte del pericolo imminente. Solamente alla fine se ne andrà...

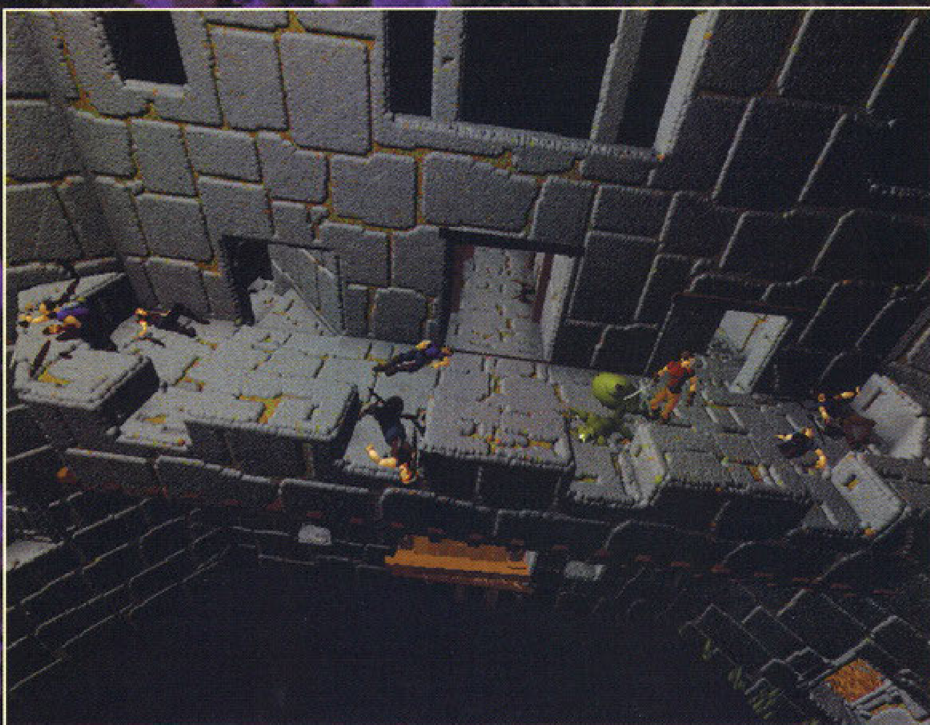
te risolvere degli enigmi: del resto si tratta di un'avventura. Quindi non spaventatevi se dovrete trovare delle chiavi, tirare leve, inserire la spada in particolare fessure, spingere teste di marmo per fare abbassare piedistalli inaccessibili o spaccare porte a suon di calci: Ecstatica 2 è anche questo.

Del resto avrete a disposizione un intero castello, un cimitero, un piccolo villaggio, un giardino e una foresta da visitare, passando attraverso oltre 1000 locazioni: qualcosa ci sarà pure da fare, non credete?!? Ancora non vi ho detto della particolarità di questo gioco: esattamente come succedeva nel primo o in Alone, le visuali di gioco cambieranno a seconda della posizione o della locazione nella quale vi troverete. Le telecamere verranno automaticamente deviate sopra la vostra testa, o davanti a voi, o all'altezza dei vostri piedi puntando verso l'alto, o dietro le vostre spalle.

Un po' come succede nei film insomma, per potere rendere l'azione e il movimento ancora più coinvolgente.

Se vi dicessi che ogni locazione ha due telecamere (almeno; in Ecstatica ve ne era una sola per un numero molto inferiore di luoghi) posizionate in punti differenti da tutte le altre parti? Fate i calcoli: vuol dire oltre 2000 inquadrature differenti tra di loro.

Ma se tutto questo ancora non vi bastasse, allora vi fornisco pure un corredo di tracce audio e SFX d'ambiente, calibrati al punto giusto, in grado di intimorire anche il più impavido presente tra voi. Tutto chiaro, no?!?



Mi sono perso. Le locazioni sono così tante che non mi ricordo dove cavolo sono finito.



88

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ho giocato i tre Alone in the Dark, con particolare attenzione rivolta al primo, per me il più bello. Ho gustato anche Ecstatica, ai suoi tempi, rimanendo coinvolto al punto giusto, sebbene lo trovai un po' corto. Adesso sto provando questo Ecstatica 2, ma quanto vi preme sapere di sicuro è come mai non ha preso un voto più alto, visto cosa riuscirono ad accaparrarsi gli altri giochi sopra menzionati. La spiegazione, dal mio punto di vista, è semplice: proprio perché ho potuto smanettare sugli altri prodotti, mi sento sicuro nel dire che Ecstatica 2 è di gran lunga superiore, sebbene ci siano dei punti migliorabili. Innanzi tutto la fattura del gioco: okkey mantenere il filone originale, però tra il primo è questo praticamente differenze sostanziali non ce ne sono, tralasciando sulle poche innovazioni apportate al genere. Inoltre sono stati ereditati i difetti più comuni del suo fratellino, come le telecamere non sempre piazzate al punto giusto, capaci di rendere inaffidabile il controllo del protagonista, magari facendovi cadere da una torre o in un pozzo perché non si vedeva bene cosa c'era dietro quel tale oggetto e/o parete. Eppoi gli oggetti: ce ne sono una caterva, come nel primo, ma praticamente con quasi nessuno di tutti quelli che vedrete potrete interagire, sebbene proverete a toccare o raccogliere ogni cosa vi capiti a tiro, perdendo un frego di tempo. Sebbene i mostri siano differenti o parecchio vari, il fatto che continuino a riformarsi all'infinito mi ha dato un po' di noia, tanta quanta la vastità delle locazioni: va bene fare un gioco longevo, ma dovere giocare per ore e ore di fila per riuscire a svelare una briciola di matassa mi sembra un filo eccessivo, anche se pur sempre positivo. Anche le musiche non si sono diversificate molto dall'avventura precedente: sì, sono diverse, ma il concetto è quello, è sempre la stessa che si ripete, variando con qualche intermezzo differente di tanto in tanto. Nonostante tutto però, E2 è un gioco davvero bello, valido, accattivante e coinvolgente, superiore al primo e anche a tutti e tre gli Alone. Vale proprio la pena di giocarlo, soprattutto se vi piacciono le avventure grafiche. Peccato per quei piccoli, maledettissimi particolari tralasciati...





Egitto, terra di magia e di misteri, di conoscenza e arcano, e ora di creature poco raccomandabili

A CURA DI GIANLUCA TOSCA

In ogni gioco che riproduca sullo schermo del vostro computer un'avventura è presente e impellente la possibilità di morire. Alla regola non sfugge Exhumed, che essendo uno sparatutto in soggettiva è basato sul semplice concetto: annientate gli altri o loro fanno fuori voi. Il realizzarsi della seconda ipotesi scatena solitamente la fantasia malata dei programmatori. In questo gioco la sequenza che certifica la vostra morte è ben onorata: ci sarà un'immagine con quattro brutti ceffi che vi stanno mummificando... vivo. Pensate che orrore, voi distesi sulla nuda pietra mentre mantenuti in vita da chissà quali malefiche magie vedete dei mostri che vi strappano le interiora, magari usandole per una versione anatomica di quel gioco dove la carta batteva il sasso e così via. Più o meno così, cuore batte polmone, rene batte fegato, milza batte cuore e via dicendo. Sono convinto di aver reso l'idea, se volete ulteriori particolari fatemelo pure sapere via e-mail (pcgame@mail.viva.it), perciò basta e parliamo della felice possibilità che rimaniate vivi. La perfida divinità Kilmaat vuole riesumare il corpo del faraone per carpirne il potere e conquistare il mondo, dilettandosi nel frattempo a seminare mostri in tutto l'Egitto e uccidendone i relativi egiziani. Da bravo avventuriero con lo zaino sempre in ordine andrete sul posto sconfiggere il male. La tipologia del gioco presenta tuttavia alcune contaminazioni arcade. Per la precisione non avrete il potere di salvare quando volete ma ci sarà un salvataggio automatico a fine stage. In pratica comincerete una specie di "Campagna" e avrete a disposizione tre vite iniziali. Durante il procedere dei vari livelli troverete degli scarabei dorati che -attivati- vi permetteranno in caso di prematura dipartita di ricominciare da quel punto. Perdendo tutte le vite prima del salvataggio finale potrete ricominciare da inizio livello con una sola vita a disposizione o intraprendere una nuova "Campagna". Potrete



Quella palla di energia è per darvi il benvenuto...



Sappiate che per uccidere gli emuli di Anubi dovrete svuotargli in faccia l'intero caricatore.



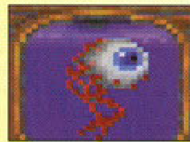
Le procaci leonesse saranno ossi molto duri dato che scompaiono e poco dopo ve le ritrovate addosso.



Cosa metto nello zainetto



Torcia: nei corridoi bui sarà il caso di utilizzarla sempre che vogliate vederci chiaro.



Invisibilità: il gusto macabro di questo gadget è notevole, come notevole è la sua utilità.



Armi Potenziate: i vostri giocattoli distruttivi faranno molto più male per un certo tempo.



Maschera: avete sbagliato, non serve per impaurire i mostri, ma per respirare sott'acqua.



Invulnerabilità: lo scarabeo vi renderà inattaccabili per un tempo piuttosto breve, meglio che niente.



Energia Completa: potrete recuperare tutta l'energia, ogni cuore è utilizzabile una volta sola.





8 MB



Pentium



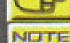
SVGA 320*200 e 640*480



Sound Blaster e compatibili



Mouse e Tastiera



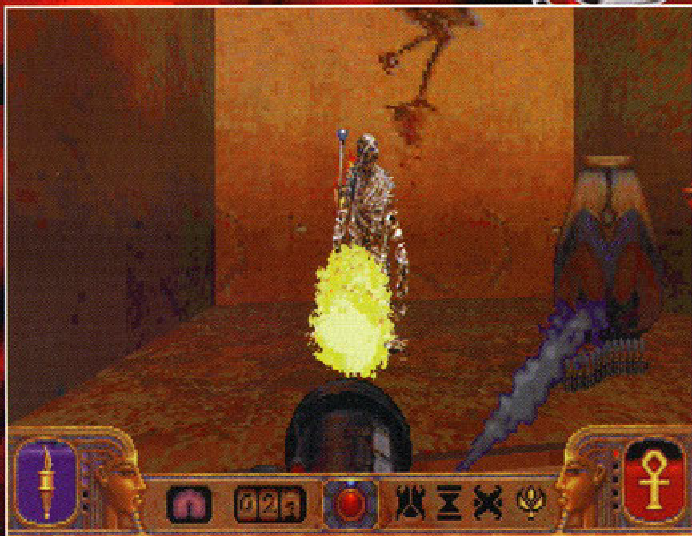
consigliato P133 e 16 MB di RAM.







L'alta qualità grafica si fa sentire in situazioni come questa che



Purtroppo per lui temo che le bende siano altamente infiammabili.

inoltre scegliere di rivisitare un luogo già ripulito, trovando tutto come non foste mai passati. Se a questa gestione della partita aggiungiamo la visuale alle spalle e il "Mana" del protagonista, utile per sortilegi e amentià varie, il quadro è completo. Tutto il resto è storia, storia delle armi abbastanza deludenti che spaziano dal machete alle bombe a mano e di come tutti i percorsi siano sempre letteralmente obbligati, anche per il fatto che ben quattro chiavi vanno trovate fin dal secondo livello. I vani segreti non mancano, per quanto non ci sia neppure da paragonarli a quelli di Quake e DN3D, così come i gadget cui si aggiungono coppe sospese a mezz'aria per Mana ed energia e bacche sopra dei piccoli cespugli. Sappiate che vi serviranno tutti i bonus presenti, soprattutto nei livelli avanzati. Questa sembra un'affermazione idiota e in effetti lo è pienamente, soprattutto se pensiamo che più si procede nell'avventura e più gli scenari entro cui ci muoviamo sono ricchi oltre che di mostri anche di trabocchetti e passaggi difficili. Se paragoniamo questi ultimi alla pericolosità dei nemici troviamo una sproporzione abbastanza evidente, sappiate che con tutta probabilità riuscirete la prima volta che igocherete a procedere tranquillamente senza essere più di tanto impensieriti dai nemic. Questo almeno fino a che più avanti si aggiungeranno colonne semoventi e bassorilievi sputa fuoco, a quel punto qualche pensiero adombrerà la vostra fronte.



✗ Cominciato il gioco avrete a disposizione tre vite, finite le quali se non ricominciate daccapo ne avrete solo una.
✗ Le munizioni non sono molto abbondanti, quindi usatele con parsimonia.
✗ I nemici si fanno male tra loro quando sono ben allineati, che il re delle faine sia con voi.
✗ Ragni e simili fanno meno male degli altri mostri, ma sono più veloci.
✗ Quando il vostro eroe si trasformerà per pochi attimi, sparate e molti nemici moriranno contemporaneamente.



La visuale esterna vi permetterà di compiere più precisamente salti e affini, ma sarà poco pratica in combattimento.



Quella schifezza lavica è un drago molto doloroso che con enorme perizia ho appena blastato.



L'arma che potete qui osservare è certamente una delle più pratiche e potenti contro tutti i nemici.



Duke Nukem 3D (3D Realms/US Gold): chi non lo conosce si metta il cappello da asino e usi per una settimana un "286" con un mega di RAM.
Eradicator (EIDOS): in comune c'è la "doppia visuale", ma in questo titolo si spara nello spazio e ci sono tre personaggi da poter scegliere.



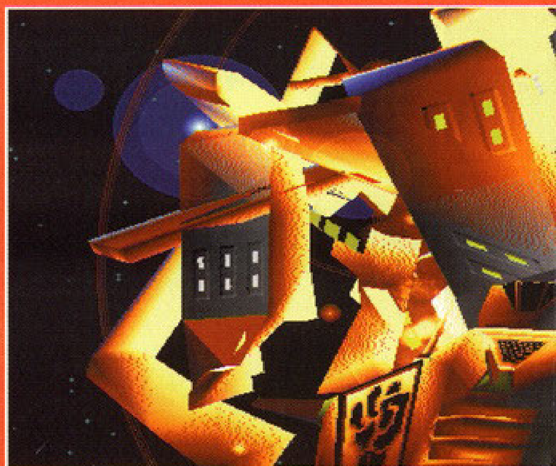
75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Gulp! Lo dicevo io, guardate un po' nel setup chi ci ha messo lo zampino: la 3D Realms. Ere e sono tuttora convinto che ci fossero parecchie analogie tra il buon vecchio "Duke" e il pargolo BMG, ma mi mancava la prova determinante; la partecipazione di chi ha contribuito a creare l'eroe più spiritoso della storia penso possa bastare. Le somiglianze a livello di engine e grafica pura sono pronunciate, ma sicuramente non una pecca (sempre che il termine di paragone non si muova verso Quake dove sarebbero dolori) per quanto il motore si possa forse cominciare a considerare un poco datato e il gioco rimanga lento per la disposizione dei nemici (in pratica è troppo poco frenetico) e lievemente scattoso (raramente ed esclusivamente in presenza di fondali particolarmente elaborati e ben fatti a mio parere) anche su PC lievemente superiori al minimo richiesto. Passando ad altro la varietà dei nemici è accettabile, le armi sono sette e a causa dell'ambientazione reale ai giorni nostri tutte plausibili, l'interazione è limitata a interruttori di vario genere e un tipo di vasi che posso essere fatti esplodere, il percorso nei livelli è obbligato con molta poca libertà. La particolare gestione della partita è invece una novità. L'impossibilità di salvare durante il livello aumenta notevolmente la longevità, ma creo il pericolo di frustrare il giocatore. Le tracce sonore sono molto carine e decisamente a tema, ma i commenti del vostro beniamino sono per tono e contenuto troppo, veramente troppo, simili al precedente titolo. Un'ultima cosa, rilevabile soprattutto se state giocando a MDK: rimarrete particolarmente basiti nel constatare che in Exhumed mirare i cattivi è quasi inutile poiché li colpite praticamente ovunque si trovino e, data la lentezza dello "Strife", è inutile tentare di evitare i colpi a meno che voi non siate degli androidi. Un altro clone senza nessun particolare punto di forza o debolezza.




Le viste esterne sono spettacolari ma piuttosto inutili, come in tutti i giochi di questo genere.

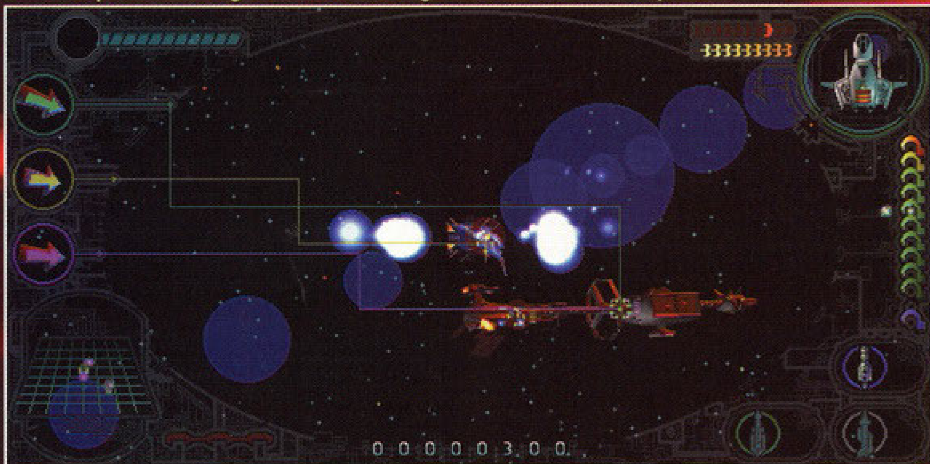

Siamo morti, ma vale la pena di farlo per vedere delle immagini così,

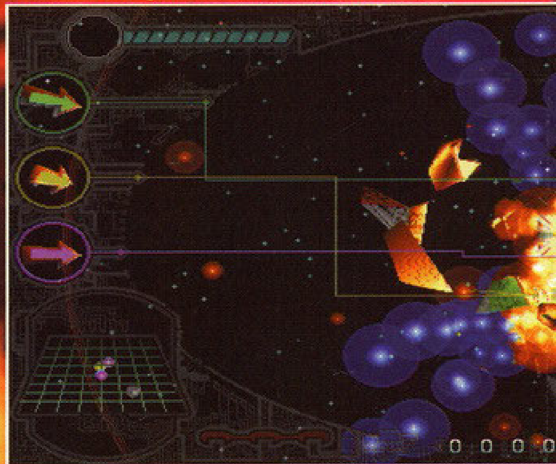
A CURA DI ALBERTO FALCHI

Darklight Conflict

La mente umana è sempre alla ricerca di qualcosa di diverso, qualcosa di strano, che la possa portare a formulare pensieri riguardo ad argomenti sino a prima sconosciuti, pensieri che nella loro stranezza ci aiutano a maturare, a conoscere meglio noi stessi e gli altri, a vedere il mondo da una diversa prospettiva

Lo so, il cappello sembra scritto da un matto, da uno che ha appena scolato la decima pinta di birra, ma non è così: la sbornia l'ho presa ieri, ora mi è passata, e comunque la sostanza che ha alterato le mie percezioni era fatta con l'uva, non con il malto. Ma lasciamo perdere queste etiliche dissertazioni, voglio spiegarvi il perché di un inizio così strano, così fuori dall'ordinario. Il fatto è che quello che avete letto nel cappello è solamente l'incipit di una discussione, andata avanti poi per ore e ore sotto gli influssi di parecchie bottiglie di barbera e di gin, scaturita da alcune mie elucubrazioni a loro volta causate dal titolo del gioco... Darklight, luce scura. E' ovvio che questo titolo contiene una figura retorica, un ossimoro per essere precisi, una delle poche che mi è rimasta impressa dai tempi del liceo, ma sicuramente la più affascinante fra tutte. Questo accostamento di termini tra loro opposti non può che attrarre l'attenzione di una qualsiasi persona dalla mentalità abbastanza aperta da soffermarsi anche su situazioni all'apparenza banali.
E in effetti è forse questo che mi ha affascinato di questo gioco: è un normalissimo shoot'em up, niente di più, ma le immagini che scorrono sullo schermo quando si attraversa il portale dell'iperspazio e le musiche ambient mi hanno stregato a un punto tale da giocare ore e ore.
La storia è banale, niente che possa essere paragonato alle mie ipotesi sui mondi paralleli raggiungibili attraverso quel magnifico portale, vero fulcro del gioco, ma il titolo riesce comunque a coinvolgere da pazzi, pur non avendo alle spalle il background che poteva avere Star Wars. Quello che è davvero geniale è il fatto che non iniziate


Guardate il lens flare: capite cosa intendevo nel definirlo pacchiano?


Altra esplosione degna di un film di fantascienza. La spettacolarità


non credete?


Kaboom!!! Ditemi se queste esplosioni non sono spettacolari.

subito a fare missioni su missioni, come se aveste imparato a guidare l'astronave appena nati, ma, a meno che non scegliate la modalità arcade, dovete per forza superare un certo numero di "esami" prima di lanciarvi nel gioco vero e proprio: nei primi incarichi familiarizzerete con i comandi della nave e imparerete a usare le diverse armi, in modo da conoscere a fondo le caratteristiche di ognuna di esse, poi affronterete alcune missioni simulate e solo allora potrete prendere parte alla prima vera battaglia contro il nemico, questa volta senza avere il vostro istruttore di fianco che vi indica cosa fare. Già questo particolare di per sé è sintomo della qualità del prodotto: non dovrete impazzire districandovi fra 8000 armi diverse, imparerete poco alla volta a cosa servono, in modo che saprete quale utilizzare al momento opportuno, senza andare a casaccio nella loro scelta. Ma sono anche altri i pregi di questo gioco, fra cui l'immediata giocabilità... basta con comandi complicati, questo non è il titolo adatto a chi cerca qualcosa di realistico, qualcosa che rispetti le leggi fisiche, qualcosa che ci faccia sentire ai comandi di una vera astronave. Qui dobbiamo limitarci a sparare e a muovere il mezzo, nella maniera più semplice che possa esistere, ma non per questo la meno divertente: sul radar vedo un nemico e mi lancio all'inseguimento, senza prima regolare l'angolazione dei propulsori e l'inclinazione del muso rispetto al vento solare, ma solamente girando il joystick e schiacciando il tasto che aumenta la velocità. Sicuramente non vi sentirete un pilota intergalattico, ma vi assicuro che non ve ne fregherà un bel niente, dal momento che sarete troppo presi a far fuori i nemici per pensare ad altro.

Una volta caricato il gioco vi troverete di fronte un menu dal quale potete fare tutte le vostre scelte: modificare le opzioni di gioco (difficoltà, dettaglio grafico, volume), sfogliare il database contenente le informazioni sui vostri velivoli, quelli degli avversari e le armi, iniziare un'avventura o giocare in modalità arcade, da soli o in rete con un gruppo di amici. Se decidete di giocare in modalità arcade sappiate che il vostro scopo sarà quello di eliminare il maggior numero di astronavi possibile prima che gli altri facciano lo stesso con

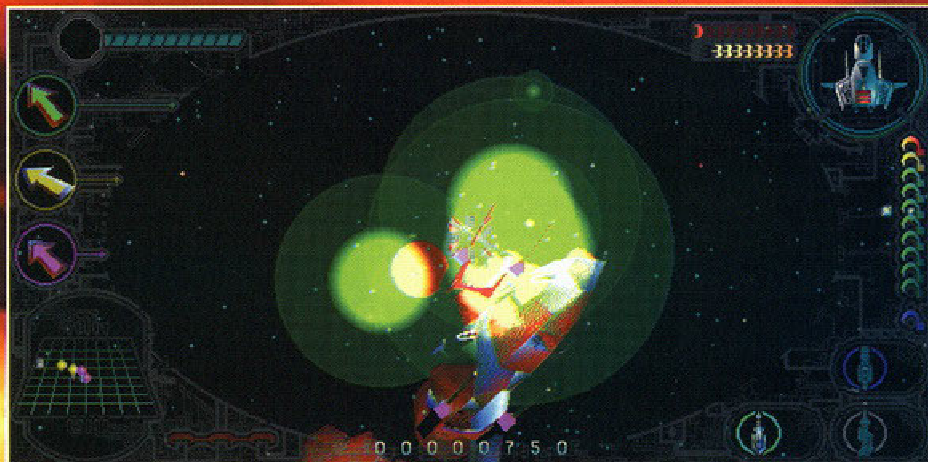


Battlecruiser 3000AD (Gametek): recensito da Andrea Giolito su questo stesso numero, è il titolo per voi se siete dei fanatici del mitico Elite e quindi volete un gioco che vi faccia sentire il comandante di un'astronave.
Privateer2: The Darkening (Origin): un altro simulatore spaziale con una parte strategica davvero curata, ma indubbiamente meno pesante di BC3000AD... una via di mezzo fra quest'ultimo e Darklight.
Tie Fighter (Lucasarts): puro arcade, ispirato alla saga di Star Wars, estremamente coinvolgente e divertente... c'è altro da dire? Vergognatevi se non lo avete!



- ✗ Quando distruggete un astronave cercate di stare lontani al momento dell'esplosione, soprattutto se avete usato dei missili.
- ✗ Attraversate lentamente il portale dell'iperspazio, dal momento che non sapete cosa si trova dall'altra parte.
- ✗ Quando usate il raggio traente, tenete l'oggetto a una certa distanza da voi per evitare di andarci addosso se vi finisce l'energia.
- ✗ Prestate molta cura quando attraccate la base: un brutto atterraggio può compromettere l'esito di una missione fino a quel momento perfetta.

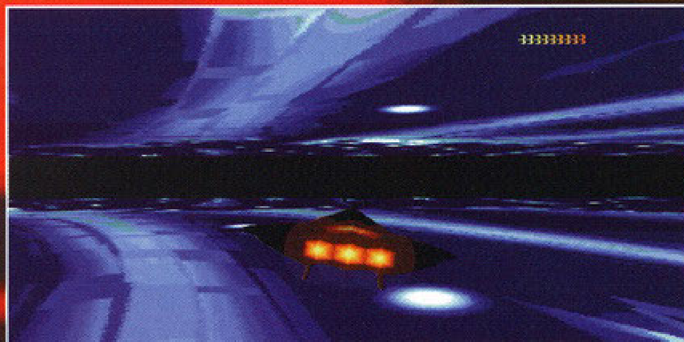

è uno degli elementi principali di questo titolo.


Quando lanciamo un missile contro queste grosse navi dobbiamo allontanarci subito se non vogliamo





Tanti effetti speciali racchiusi in una sola immagine, niente male.



Dovevo mettere almeno un paio di immagini del viaggio lisergico attraverso il portale,no? Comunque credetemi, visto così non rende, anche perché non è accompagnato dalle stupende musiche.



88

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ma che bello shoot'em up, mi sono davvero divertito nel giocarlo. Credetemi, se state cercate un gioco d'azione non fatevelo sfuggire: le esplosioni sono davvero uno spettacolo da vedere, il lens flare per quanto pacchiano fa il suo effetto, l'azione è frenetica... cosa volete di più? Una bella colonna sonora? Beh, c'è anche quella; le musiche sono qualcosa di davvero fenomenale: dei suoni che sembrano provenire da un altro mondo, rilassanti e inquietanti allo stesso tempo, che contribuiscono notevolmente a farci sentire nell'immensità dello spazio, dove non esistono limiti e quasi tutto ci è sconosciuto. Ma allora perché "solo" 88? E' tutto il tempo che elogio questo titolo e poi non gli do nemmeno una piccola medaglia? In questo caso gli aspetti da migliorare sono il background, totalmente assente, e la parte strategica, anche questa completamente ignorata. Infatti manca quel qualcosa che ci fa immedesimare completamente nel nostro ruolo, sarebbe stato molto più gratificante avere degli obiettivi precisi in ogni missione, non un semplice "vai la e fa fuori tutti quei bastardi". X-Wing e Tie Figther erano fantastici sotto questo punto di vista: c'erano delle missioni tutte legate tra loro, dalle quali dipendeva l'esito dell'intera campagna, c'era una storia affascinante sotto che mi spingeva a non saltare i filmati e i suggerimenti del capo ogni volta che superavo un livello. Lo stesso per quanto riguarda la parte strategica, sarebbe stato sicuramente più gratificante avere la possibilità di dare degli ordini ai propri compagni, di elaborare delle pur semplici strategie di gioco per aumentare lo spessore di questo titolo. E' solo per questi due difettucci che questo titolo non riesce a fregiarsi di nessun bollino, ma come ho già detto, se cercate un buono sparatutto non esitate ad acquistarlo, vi assicuro che non ve ne pentirete.

voi o con la vostra base, distrutta la quale finirà la partita.

Se invece preferite lanciarvi nell'avventura, come vi dicevo prima dovrete affrontare un certo numero di missioni in una sequenza predefinita: se fallite l'obiettivo dovrete ricominciare l'ultima missione, non potendo affrontare quella successiva. Prima mi sono dimenticato di dirvi che potete decidere anche di affrontare una sola missione, senza bisogno di prendere parte all'avventura... il problema è che per farlo dovrete per forza averla già superata nell'altra modalità, altrimenti non potete prenderne parte.

La prima cosa da fare una volta iniziato a giocare, è passare attraverso uno strano foro ottagonale, il portale di cui vi parlavo prima, quello che ha stuzzicato la mia mente malata, che è un particolare dispositivo che vi porterà a velocità warp nella zona calda, e lì dovrete superare gli obiettivi che vi sono stati assegnati. Fatto questo potrete riattraversare il portale per poi "parcheggiare" il vostro mezzo all'interno della stazione orbitale. Mentre giocate sarete sicuramente stupiti dagli effetti speciali: astronavi che esplodono in mille pezzi mentre tutto attorno lo spazio è illuminato da missili e raggi laser. Proprio questi poi sono gli effetti speciali meglio riusciti, quelli luminosi: quando sparate a una nave vedete il vostro colpo che la illumina mentre si avvicina, in una maniera estremamente realistica, quando poi la fate esplodere osserverete risplendere tutte ciò che si trova nei paraggi. Il bello è che ogni arma ha il suo colore, si va dal rosso a verde, passando poi per il blu, e un diverso modo di spandere la luce: un laser illuminerà una zona molto piccola del bersaglio, mentre un missile, una volta arrivato abbastanza vicino, farà risplendere tutta la nave nemica. Insomma, una fantastica orgia di colori. Un particolare abbastanza "strano" è invece il modo in cui è stato implementato il lens flare, il riverbero della lente. Come potete notare dalle foto ogni "palla" di colore è dello stesso colore delle altre, e soprattutto non ha sfumature al suo interno... insomma, come effetto non è poi così realistico, ma indubbiamente non da fastidio.

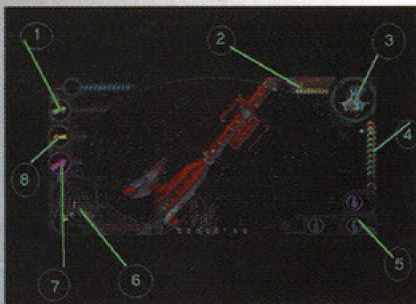




RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 60 Mhz
VIDEO	VGA 320*200 SVGA 640*480
AUDIO	Sound Blaster e compatibili + tracce audio (molto belle per di più)
CONTROLLI	Tastiera, mouse, joystick. Supporta Thrustmaster
NOTE	Necessita di 65 MB liberi su HD
SOFTWARE HOUSE	

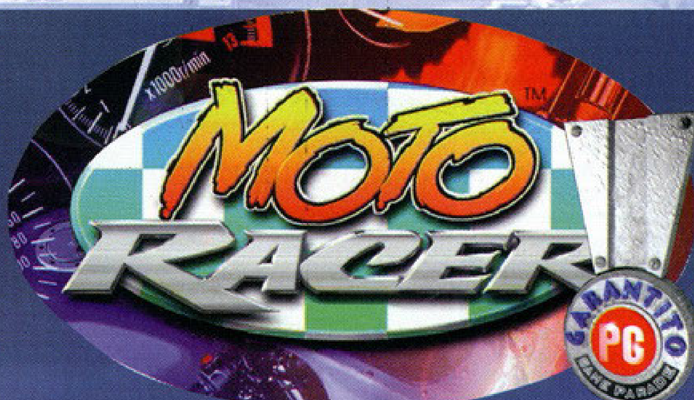
Ma che bella vista da qui dentro!





❶ Questa freccia ci indica l'obiettivo della missione: qualcosa da raccogliere col raggio traente oppure dove si trova il portale.
❷ Il livello di energia: va tenuto costantemente d'occhio, perché una volta esaurita questa non potremo più usare i turbo, il raggio traente e gli scudi.
❸ Quando una parte della nave è avariata viene segnalata su questo indicatore, in modo che sappiate quale zona del vostro mezzo proteggere di più.
❹ Questo indicatore ci segnala la velocità alla quale stiamo andando. Se si trova sul pallino rosso in alto vuol dire che stiamo usando il turbo. Riguardo a quest'ultimo ricordatevi di utilizzarlo con cautela, dato che consuma molta energia.
❺ L'arma che stiamo attualmente utilizzando verrà evidenziata in questa parte dello schermo, insieme ai missili rimasti.
❻ Il radar è sempre lo strumento più utile, dal momento che ci permette sempre di capire stia succedendo attorno. Premendo TAB potete ingrandire o rimpicciolire l'area da controllare.
❼ Questa freccia indica l'astronave amica più vicina: attenti a non farla fuori.
❽ La freccia gialla punta sempre verso il nemico più vicino.

A CURA DI STEFANO GRADI



Tanti anni sono trascorsi, tanta acqua è passata sotto i ponti e tanti due di picche si è beccato Karim prima che qualcuno si decidesse a sfornare un gioco di corse motociclistiche degno di tal nome, finalmente!



I 65000 colori di Moto Racer sono usati sapientemente, guardate, per esempio, le sfumature del cielo.

Che bello, sono contento, finalmente posso provare l'ebbrezza di una corsa in moto standomene comodamente seduto davanti al mio PC. L'ultima volta che ho virtualmente pilotato una moto risale a circa un anno e mezzo fa, quando ho tirato giù dall'armadio il mio Amiga 500 per un revival-weekend, durante il quale ho anche giocato a Super Hang-On, secondo me l'unico (assieme a RVF Honda) gioco di moto decente disponibile per home computer.
Mi domando io, ma come mai hanno aspettato così tanto per far felici i centauri di tutto il mondo? Bah, classica domanda alla quale non ci sarà mai risposta, intanto godiamoci questo Moto Racer, che sembra anche essere carino.
Assieme alle moto, assistiamo anche al ritorno della Delphine Software, già autrice di Flashback e Fade to Black, in un genere totalmente nuovo.
Iniziamo subito col dire che ci troviamo di fronte a un'arcade vero e proprio, Moto Racer non è assolutamente una simulazione, è un videogioco di corse nel quale lo scopo principale è provare l'ebbrezza della velocità sfrecciando lungo percorsi immersi nella natu-

HELP

- ✗ Innanzitutto scegliete Practice e iniziate a conoscere le piste, magari scegliendo la prima moto disponibile.
- ✗ Correte con soltanto 12 avversari e con il livello easy.
- ✗ Anticipate le curve più che potete e non abbiate paura di strisciare il ginocchio contro l'asfalto quando siete in piega.
- ✗ Usate il turbo ogni volta che potete, e mai per più di tre-quattro secondi di fila.
- ✗ Usate preferibilmente la visuale in prima persona (quella con il cruscotto), è più spettacolare, avete più sensazione di velocità e, soprattutto, la moto è più controllabile.

ALTERNATIVA



Super Hang-On (Sega): lo so, non è mai uscito per PC, però a mio parere era il miglior gioco di moto esistente (a parte i coin-op, naturalmente), se poi pensate che ha una decina d'anni...

RVF Honda (Microstyle): anno 1989, valido titolo della ormai defunta (da tempo immemore) sotto-etichetta della Microprose.

Velocità che passione!

ZOOM IN



Buone prestazioni in tutte le categorie, apprezzabile con un po' di pratica.

Accelerazione: 3
Velocità Max.: 3
Tenuta: 3
Freni: 3



L'ideale per i principianti, grande tenuta di strada e freni eccezionali.

Accelerazione: 2
Velocità Max.: 3
Tenuta: 4
Freni: 4



Versione praticamente inutile, grande accelerazione e scarsa velocità.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 2
Tenuta: 3
Freni: 4



Buona velocità massima ma scarsa accelerazione, idem come sopra.

Accelerazione: 2
Velocità Max.: 4
Tenuta: 3
Freni: 3



Possibile opzione per chi odia consumare le pastiglie dei freni.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 3
Tenuta: 3
Freni: 2



Prestazioni di tutto rispetto ma poca sicurezza, peccato.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 3,5
Tenuta: 2
Freni: 3



Gran velocità e ottima accelerazione, l'ideale per il primo tracciato.

Accelerazione: 3
Velocità Max.: 4
Tenuta: 2
Freni: 3



A cosa servono accelerazione e freni se poi va lenta e fuori strada?

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 3
Tenuta: 2
Freni: 4



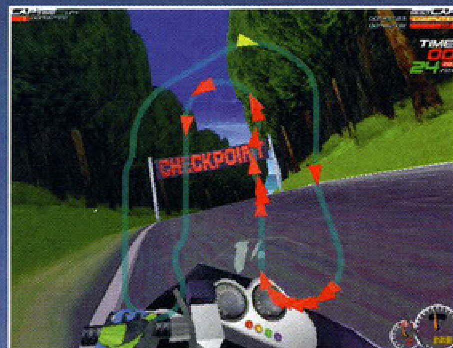


La prima pista che si attiva dopo aver vinto il campionato a livello easy. A me quel ponte piace un casino.

ra incontaminata (forse non proprio, comunque ci stava bene).
Altro particolare da non sottovalutare, è la presenza di moto da strada e di moto da cross; vi ritroverete quindi a gareggiare alternativamente su percorsi velocistici e acrobatici.
Non appena si carica il gioco, ci si rende subito conto di trovarsi di fronte a un titolo di tutto rispetto, i menù sono graficamente spettacolari e realizzati con estrema cura, le opzioni disponibili sono numerose e l'uso dei 65000 colori è ben evidenziato.
Dopo aver inserito il proprio nome bisogna accedere al menù delle opzioni che permette di settare tutti i parametri del gioco, vediamole in dettaglio.
Prima voce disponibile è Difficoltà, che può variare in Facile, Media e Difficile; sarà un caso, ma proprio questo aspetto è una delle caratteristiche più importanti di tutto il gioco, veramente impegnativo soprattutto se gareggiate contro 24 avversari anziché contro i 12 di default.
Controller serve per selezionare il metodo di controllo che può essere Tastiera, Joystick o Joypad; ogni scelta è liberamente configurabile, anche se non credo ce ne sia bisogno.
E' facilmente intuibile il significato di Detail Level che propone cinque diversi livelli di complessità della grafica che, unito alla selezione della risoluzione desiderata (320x200, 512x384, 640x400 e 640x480) permette di giocare Moto Racer su qualunque Pentium a una velocità accettabile. Sempre a proposito della grafica, devo menzionare il supporto per le librerie Direct 3D che farà felici i possessori di schede grafiche compatibili come possono essere la Mystique, la 3D Blaster e, last but not least, la 3Dfx; se poi avete anche un processore MMX, sarete contenti di sapere che il programma se ne accorge e si regola di conseguenza.
Le altre opzioni riguardano la parte sonora e la possibilità di avere una visualizzazione con un rapporto di 16:9 tra larghezza e altezza, dedicato ai possessori di monitor Wide Screen (ma esistono?).



Una schermata dei menù, spettacolare e coloratissima (come tutte del resto). Qui siamo alla selezione della pista in modalità Practice.



Purtroppo gli alberi boschivi (quindi non le palme e altri) non sono rappresentati da poligoni dedicati, ma da semplici texture "appiccicate" sui lati della pista.

Dopo esservi districati in questo menù non vi resta che scegliere se giocare da soli o in modalità multiplayer che prevede collegamento diretto via [illegible] via modem, in rete o via Internet.
Fatta anche questa scelta (si sa, i videogiochi non sono fatti per gente indecisa) vi trovate a dover [illegible] se fare pratica, gareggiare in una gara singola o affrontare un campionato.
In modalità pratica (cosi come in gara singola) potete aumentare o diminuire a piacere il numero di giri da affrontare e potete attivare l'opzione Time Attack nella quale gareggerete contro la vostra miglior prestazione.
Ma dove gareggerete? Be, all'inizio su quattro percorsi, due su strada e due da cross, successivamente (vincendo i campionati ai vari livelli di difficoltà) verranno attivate altre piste fino ad arrivare a un totale di otto (almeno così credo) equamente divise e percorribili anche in senso inverso.
Avendo raggiunto un accordo con la Kawasaki, i programmatori vi

Motocross per tutti...





The Average Bike: né arte, né parte.

Accelerazione: 3
Velocità Max.: 3
Tenuta: 3
Freni: 3



Praticamente inutile, non ha un minimo di accelerazione.

Accelerazione: 2
Velocità Max.: 3
Tenuta: 4
Freni: 3



Peccato per la scarsa velocità, poteva essere la migliore.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 2
Tenuta: 3
Freni: 3



Sulle dune l'accelerazione è importante, questa non va bene.

Accelerazione: 2
Velocità Max.: 4
Tenuta: 4
Freni: 2



Secondo me la migliore, grande accelerazione e velocità dignitosa.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 3
Tenuta: 3
Freni: 2



Poca tenuta, meglio una saponetta.

Accelerazione: 4
Velocità Max.: 3
Tenuta: 2
Freni: 3



Gran velocità, ma piuttosto inutile, vista la tenuta limitata.

Accelerazione: 3
Velocità Max.: 4
Tenuta: 2
Freni: 3



Raggiungere i 200 all'ora dopo che gli altri sono già arrivati non è bello...

Accelerazione: 2
Velocità Max.: 4
Tenuta: 3
Freni: 3





Accidenti che freddo, quasi quasi mi fermo in quella baita lì a destra e mi prendo un bel Vov caldo con la panna.



Impennare in discesa è un po' da pazzi, però è divertente.



Gara dura e faticosa, lunga e difficile. Però alla fine ho vinto, è giusto che gli altri si complimentino con me.

danno la possibilità di guidare due modelli differenti: la ZX-9R Ninja da strada e la "scusatemi ma non lo so proprio" da cross. Ognuna delle due è proposta in otto livree e configurazioni (ammirabili nell'apposito box dedicato). Qualunque moto può essere equipaggiata con cambio manuale o automatico ed è fornita di boost attivabile per qualche secondo quando si percorre un rettilineo, visto che il mezzo diventa quasi inguidabile. Una volta in pista si rimane un attimo fermi a osservare gli splendidi fondali realizzati con un sapiente uso dei colori e a scorrere le differenti visuali di gioco. Quelle esterne prevedono tre diverse distanze dal retro della moto, mentre quelle interne propongono un full-screen completo e una visuale in prima persona con cockpit (sicuramente la migliore). Utilizzando le visuali esterne si possono ammirare i comportamenti del pilota (trattato come un insieme di poligoni assolutamente indipendente da quelli che costituiscono la moto) in occasione delle varie situazioni come pieghe e salti anche se le riprese migliori sono quelle selezionate automaticamente dal replay completo disponibile alla fine di ogni gara. Bene, anzi male, lo spazio a mia disposizione sta finendo, quindi vi dirotto al commento per conoscere le mie impressioni.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	VGA 320x200, SVGA 512x384, 640x400 e 640x480, supporta il Direct3D
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
SOFTWARE HOUSE	Electronic Arts



Lotta serrata per il primo posto, non sarà assolutamente facile spuntarla.



90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bello e divertente, Moto Racer è veramente un bel gioco, ben realizzato tecnicamente e appassionante (sempre nei limiti di quanto possa esserlo un arcade). La grafica, oltre a essere di qualità, è anche estremamente veloce e fluida, già su un Pentium 133 si può giocare in alta risoluzione con un buon livello di dettaglio. Se poi avete anche una scheda 3D (una qualsiasi che supporti lo standard Direct 3D), vi ritroverete davanti a un videogame esaltante.

Il design delle piste è piacevole e allo stesso tempo impegnativo, per ottenere tempi decenti dovrete esibirvi in pieghe estreme ed essere pronti a spostare il peso velocemente nelle numerose chicane.

La giocabilità si attesta su ottimi livelli, anche se a mio parere risente un po' della difficoltà complessiva, veramente alta anche a livello intermedio (mi sono infatti dimenticato di dirvi che, come in un perfetto coin-op, lungo le piste sono disseminati vari checkpoint che vanno raggiunti prima che il tempo a disposizione finisca e che per procedere con le gare del campionato, bisogna arrivare tra i primi tre). Questo valore non ha ottenuto, però, la votazione massima per via delle sezioni cross, molto meno divertenti e a mio parere completamente fuori luogo; avrei di gran lunga preferito che ci fossero solo moto da strada, per quelle da cross si sarebbe potuto realizzare un prodotto a parte.

A parte questo, Moto Racer è un titolo di grande spessore, capace di fornire quella sensazione di velocità che solo Pod e pochi altri sanno dare. Vivamente consigliato, un garantito ben meritato anche in virtù del fatto (ma non solo per questo) della pressoché totale mancanza di concorrenti.



A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI

Dragon Lore II

The Heart of the Dragon Man

Non c'è pace per per il povero Werner von Wallenrod. Dopo essere riuscito a riaffermare la sua alleanza con il dragone di fuoco Maraach, viene accusato di essere un impostore proprio durante la cerimonia che l'avrebbe fatto Cavaliere Dragone a tutti gli effetti. E così dopo aver finito Dragon Lore dovrete portare a termine pure Dragon Lore II.

Di solito quando si pensa alla vita di un nobile si è portati a pensare ad un'esistenza piena di lusso e comodità; ricevimenti, feste, dame e ogni tanto qualche guerra contro il male. E probabilmente la stessa cosa la pensava Werner von Wallenrod, ultimo discendente di una nobile famiglia alleata a Maraach, dragone di fuoco. Purtroppo suo padre venne ucciso da un traditore e sua madre morì di crepacuore, la famiglia von Wallenrod venne data per estinta e il giovane Werner (che anche se ugualmente sfortunato non è da confondere con il giovane Werther di Goethe) venne cresciuto da un contadino servitore di suo padre. Voi, nei panni di Werner avevate sudato non poco per vendicarvi del traditore di vostro padre Haagen von Diakonov e per riaffermare la vostra alleanza al clan del drago di fuoco. Tutto questo nel primo Dragon Lore. Mentre stavate per essere eletti Cavalieri Dragoni, però, ecco che la cerimonia viene interrotta dal Duca Cariachand il quale vi ritiene un impostore indegno di portare il titolo di Cavaliere Dragone. La ragione



Eccoci persi nella foresta, da un momento all'altro potrebbe balzarci addosso qualche belva.



Appunto!



Dragon Lore (Mindscape): predecessore di Dragon Lore II, questo RPG puntava tutto sull'impatto grafico trascurando un po' troppo la giocabilità e l'interazione.
Elder Scroll: Daggerfall (Virgin): A mio avviso il miglior RPG uscito fino ad ora nonostante gli incredibili bug. Immenso, infinito e con una libertà di gioco impareggiabile.



✗ Il gioco comincia nella stanza centrale dei sotterranei. Entrate nella prima grotta a sinistra dove incontrerete il maniscalco.
✗ Parlategli e chiedetegli di portarvi nell'armeria. Una volta arrivati nella stanza delle armi raccogliete tutto ciò che potete.
✗ Ora dirigetevi nella prima stanza alla destra del cancello principale per parlare con lo stalliere.
✗ Raccogliete tutti gli oggetti della stanza e fatevi sellare il draghetto. Ora siete pronti per partire alla volta di Draconia.

Consigli generali
✗ Prima di un combattimento (anche semplice) salvate sempre la partita.
✗ Quando parlate con una persona provate tutte le frasi anche a rischio di venir uccisi, potreste scoprire delle utili informazioni.
✗ Raccogliete tutti gli oggetti, anche quelli che possono sembrare inutili, altrimenti potreste bloccarvi irrimediabilmente più avanti nell'avventura.

Quattro personaggi in cerca del dragone



Werner von Wallenrod: Siete voi, il protagonista. Indubbiamente un dei personaggi più sfortunati della storia. Nonostante siate figli di uno dei più valorosi Cavalieri Dragoni (e quindi di famiglia nobile) siete stato allevato da un rozzo contadino spaccandovi la schiena ogni giorno per il lavoro nei campi. Ora che finalmente eravate riusciti a riaffermarvi, il vostro titolo è stato di nuovo messo in discussione. Non c'è che dire; ce l'hanno con voi.
Mahyrd Cariachand: Duca d'Eragg, è uno dei più potenti proprietari terrieri della Valle ed è stato proprio lui a mettere in discussione il vostro valore. D'altronde con un nome come il suo non deve aver certo passato un infanzia felice, quindi un po' di voglia di vendetta non si può negargliela.
Maraach il dragone di fuoco: Si dice che sia il più potente dei figli del Gran Draconico ed è il vostro alleato. Il problema è che non si hanno più notizie di lui da prima della morte di vostro padre ed essere un Cavaliere Dragone alleato ad un assenteista non è una bella cosa.
Arthus d'Erwyndyll: E'il Principe Dragone ed è lui che vi ha fatto cavaliere. È l'unico che crede veramente che voi siate l'erede di Axel von Wallenrod.
L'Arcimago: Indubbiamente è un tipo strano, non si sa niente di lui eccetto che ogni tanto compare all'improvviso pronto a darvi i suoi (difficilmente decifrabili) consigli. In ogni caso questo personaggio vi aiuterà parecchio durante l'avventura.



Sconfiggendo questo mostro potremo finalmente uscire dalla foresta.



Quest'uomo mi aveva chiesto un po' d'acqua, peccato che me la fossi bevuta tutta io.



Draconia! Finalmente siamo arrivati!



Questo è l'araldo, colui che ci aiuterà a prepararci per il torneo.



Nei vicoli di Draconia succedono le stesse cose che accadono nei vicoli di New York.

della sua azione è un mistero per tutti; oltre ad accusarvi, vi sfida anche a ritrovare Maraach, scomparso prima della morte di vostro padre, per rinnovare il patto e a partecipare alla Giostra Sacra, il torneo dove si sfideranno tutti i guardiani della valle per aspirare al titolo di Principe Dragone. Questa, a grandi linee, è la trama. Non starò a raccontarvi tutta la mitologia del mondo di Dragon Lore, né le varie leggende che vengono narrate da tempi immemorabili visto che chi ha già giocato il primo episodio dovrebbe esserne già a conoscenza, mentre chi non ne sa niente potrà sempre documentarsi grazie al manuale che si trova dentro la confezione del gioco.
Voi entrerete in azione proprio subito dopo l'interruzione della cerimonia mentre vi state recando nei sotterranei per prepararvi a partire per Draconia, la capitale, nonché luogo in cui si terrà il già citato torneo. Proprio nei sotterranei si cominciano a notare le differenze di Dragon Lore II dal suo predecessore. Per prima cosa, l'interfaccia; questa volta non ci sarà più il caro e vecchio draghetto che svolazza per lo schermo a vostro piacimento, ma come puntatore troverete una più anonima e formale croce formata da quattro frecce che puntano nelle quattro direzioni in cui ci si potrà muovere. Se una freccia è illuminata vuol dire che è possibile spostarsi in quella direzione, altrimenti no. Premendo il tasto destro del mouse la forma del puntatore cambia in quella di una mano con la quale si possono usare e raccogliere gli oggetti, mentre premendolo un'altra volta prenderà la forma di una bocca; inutile dire che quest'ultima modalità sarà quella che vi permetterà di dialogare con i personaggi che incontrerete durante il gioco. Ora che sapete utilizzare l'interfaccia potete cominciare a muovervi per i sotterranei. Ed ecco la seconda novità: ogni spostamento sarà caratterizzato da un movimento di camera fluido e continuo in modo da non spezzare mai l'azione e l'atmosfera.
Questi movimenti sono comunque precalcolati, non sarà possibile fermarsi dove si vuole, semplicemente, questa volta, invece di saltare dalla schermata di partenza a quella di arrivo istantaneamente, ci sarà un'animazione precalcolata che unirà le due. Questo potrebbe sembrare una cosa da poco, invece contribuisce enormemente a dare atmosfera e realismo al gioco (ma serve anche a riempire più in fretta i tre CD che si trovano nella confezione). Entrando nelle prime stanze raccoglierete i primi oggetti (utili per il viaggio) e incontrerete i primi personaggi con i quali dialogare. Questi ultimi sono molto importanti per l'avanzamento nel gioco e i programmatori hanno voluto curarli nei minimi dettagli. Tutti i personaggi sono creati ed animati in 3D per meglio integrarsi con l'ambiente e, al contrario del primo episodio, le capigliature non sono più un ammasso di poligoni triangolari sparsi sulle loro testone. Come nella migliore tradizione adventure, ogni volta che inizierete un dialogo con una persona compariranno in sovrimpressione una serie di frasi tra le quali potrete scegliere. Il bello è che tutto questo avverrà in italiano; tradotte nella nostra lingua non saranno solo le

Adventure o RPG?

ZOOM IN

Giocando a Dragon Lore II mi sono più volte chiesto se stessi giocando ad un'avventura o ad un gioco di ruolo. In questo gioco della Cryo, infatti, sono presenti elementi di entrambi i generi. Ci sono punti ferita, punti magia ed incantesimi; ci si può stancare, il tempo scorre indipendentemente dalle azioni che si compiono e bisogna dormire e mangiare ad intervalli regolari per non morire. Ci sono combattimenti in tempo reale, negozi di armi e di alchimisti, tutti elementi tipici di un RPG, non c'è che dire, ma la mentalità che permea il gioco mi è sembrata tipica di un'avventura grafica. Ad esempio non c'è la possibilità di crearsi il proprio personaggio (cosa fondamentale in un RPG), altrimenti basta dare un'occhiata all'interfaccia, caratterizzata da una grande finestra che mostra l'ambiente in cui ci troviamo e nel quale possiamo agire con un puntatore multi funzione che ci permette di raccogliere o usare oggetti, parlare con i personaggi che incontriamo o muoverci nelle locazioni. Sotto questa "grande finestra sul mondo" c'è l'icona per accedere all'inventario, quella per accedere agli incantesimi e la finestra per i dialoghi. Anche le azioni da compiere sono molto più in sintonia con il genere adventure invece di assomigliare ai classici task degli RPG. Insomma dopo aver passato diverse notti insonni cercando di trovare una risposta, mi sono dovuto rassegnare all'idea che Dragon Lore II (ma per certi versi lo si potrebbe dire anche per il primo episodio) è un ibrido, una via di mezzo. Dire se sia più adventure o RPG non è cosa fattibile, dipende da come ognuno di noi lo giocherà.





La piazza del tempio di giorno...



Dentro il Tempio ci potremo far curare le nostre ferite (sotto compenso naturalmente!)

"scritte", ma anche le voci che usciranno dalle vostre casse. Inutile dire che la prima volta che le ho sentite mi hanno fatto davvero impressione, non perché siano particolarmente brutte o belle, semplicemente perché non sono ancora abituato alle voci italiane nei videogiochi. Inoltre si è cercato di utilizzare un italiano antico perciò i discorsi saranno farciti di termini come aita (=aiuto), ir (=andare) niuno (=nessuno), ecc. e tutti personaggi avranno un accento toscano. Per capire quello che voglio dire basta che vi guardiate il film "Non ci resta che piangere".
In ogni caso non è detto che chi incontrerete abbia sempre voglia di scambiare due chiacchiere: nel bosco ad esempio incontrerete esseri simili a lupi i quali non conoscendo la vostra lingua non proveranno nemmeno a salutarvi e senza pensarci due volte vi salteranno al collo. Il metodo di combattimento è in tempo reale ed è piuttosto intuitivo; con il tasto sinistro usate l'oggetto che tenete nella mano sinistra, col tasto destro quello che avete nella mano destra. In questo modo potrete attaccare con due armi o tenere in una lo scudo e nell'altra l'arma, se avete qualche oggetto magico potrete utilizzarlo per attaccare semplicemente cliccando il tasto corrispondente alla mano un cui è tenuto.
Il mondo di Dragon Lore II comprende tre ambienti principali: il vostro castello (dove iniziate l'avventura), il bosco e la città di Draconia. Proprio in quest'ultimo ambiente il motore del gioco rende di più. Girare per la città, parlare con gli abitanti, rischiare di venire alle spade con guerrieri scorbutici, dare la mancia a misteriosi mendicanti sono tutte azioni che riproducono molto bene l'atmosfera di una città medioevale senza contare il fatto che il tutto si muove fluidamente in 3D. Il vostro compito, all'apparenza semplice, si rivelerà davvero difficile (basta provare a far arrabbiare la guardia all'ingresso della città per rendersi conto di quanto esercizio bisogna fare con la spada.). Il titolo di Cavaliere Dragone vi aspetta e la principessa, figlia del Principe Dragone, sembra abbia un debole per voi. Non deludetela.



...e di notte.



 RAM MINIMA	8 MB
 CPU	486 DX2 66Mhz
 VIDEO	SVGA 640*480
 AUDIO	SoundBlaster e compatibili 16 bit
 CONTROLLI	Mouse, Tastiera
 NOTE	Raccomandato minimo un P90 con lettore CD veloce
 SOFTWARE HOUSE	 CRYO



Questo è il cancello dei sotterranei del nostro castello.



80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

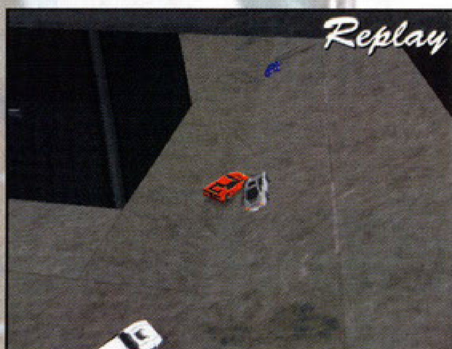
1 2 3 4 5

Appena installato il gioco sono rimasto stupefatto della cura impiegata dai programmatori nella realizzazione. L'aspetto grafico è a dir poco imponente, girare per le vie di una città medioevale non è mai stato così realistico (e restrittivo!). Da quel che si vede in DL2 i grafici 3D della Cryo devono essere i migliori sul mercato, sono riusciti a creare delle atmosfere incredibili grazie a degli ambienti (decisamente vasti) privi della minima sbavatura. L'audio completa l'opera con delle musiche davvero azzeccate e dei rumori di fondo davvero accattivanti; il discorso voci invece merita un discorso a parte. Personalmente preferisco l'inglese, ma non si può negare che alla CTO abbiano fatto un lavoro dignitoso. Mi è sembrato comunque che la recitazione ricordasse un po' troppo quella delle fiabe in cassetta che ascoltavo da piccolo. Passando ai difetti bisogna dire che gli ambienti da visitare, anche se vasti, sono troppo pochi (tre); i combattimenti sono troppo difficili (soprattutto per la difficoltà nella parata) ed è possibile bloccarsi e dover ricaricare un salvataggio precedente al punto in cui si è arrivati. Il metodo di movimento, anche se è una delizia per gli occhi, a volte fa davvero arrabbiare visto che molto spesso è difficile capire come raggiungere una porta o una persona che si vede in lontananza. Questo succede perché a volte, se si clicca sulla freccia che porta in avanti, il movimento che ne consegue non è rettilineo perciò ci si trova in posizioni non desiderate. A parte questi difetti comunque non c'è ombra di dubbio che sia un prodotto divertente e ben realizzato; attenzione, però: come spiegato nel box, Dragon Lore II non è né un'adventure né un RPG, perciò per divertirvi davvero dovranno piacervi entrambi i generi.





Una gara di classe Heavy Metal: notare la ressa!!



Con questa abile manovra ho tolto ogni velleità di sorpasso all'avversario.



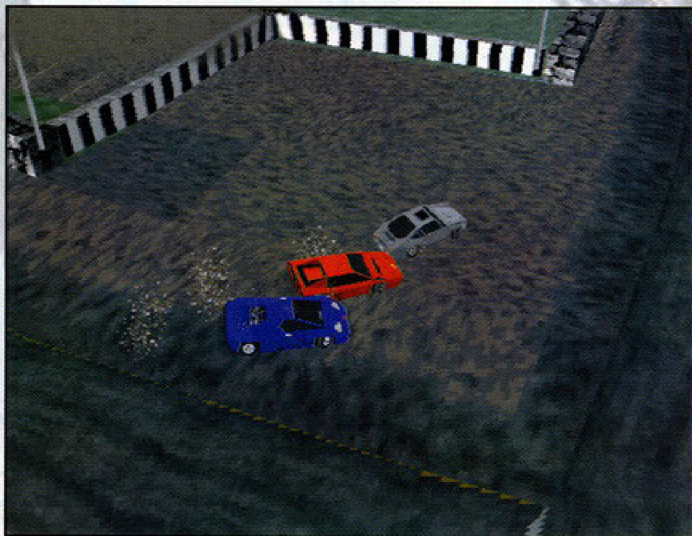
Argh! Per poco non finivo fuori strada!

A CURA DI CARLO "LAYNE" SAMBRUNA

Speedster

I pneumatici stridono a contatto dell'asfalto scaldato dal sole, una rapida occhiata al retrovisore e un'accelerata furiosa. Per un interminabile attimo trattiene il fiato mentre sente l'adrenalina scorrere nelle vene: un'altra vittoria...

"Non c'è pilota che possa resistere al richiamo della strada"; e allora eccoci qui a competere su alcuni dei percorsi universalmente riconosciuti tra i più suggestivi e insidiosi.
Nel corso di ogni gara che si rispetti occorre saper bilanciare lo studio di ardite traiettorie per guadagnare quel metro in più (che può significare vittoria oppure oblio) alla ricerca della velocità estrema per togliersi dal collo il fiato di un tenace antagonista: saprà Speedster ricreare queste situazioni?
Inizialmente annunciato dalla Psygnosis con il titolo provvisorio "Rush Hour", ecco finalmente pronto l'ultimo titolo della Clockwork Interactive che promette un'azione di gioco totalmente arcade in stile coin-op, incentrata sulla pura e semplice guida ad alte velocità: niente armi per fiaccare gli avversari, nessun assetto della vettura da studiare a tavolino, nessuna tattica di gara se non quella di schizzare sempre e comunque alla massima velocità possibile!
Con queste premesse è più che lecito attendersi un titolo immediato e frenetico e, almeno da questo punto di vista, Speedster non delude le attese.
Il titolo, che opera rigorosamente in ambiente Windows 95, richiede l'installazione dei drivers DirectX 3 e uno spazio libero aggiuntivo su hard disk di circa mezzo megabyte, girando quasi interamente da CD.

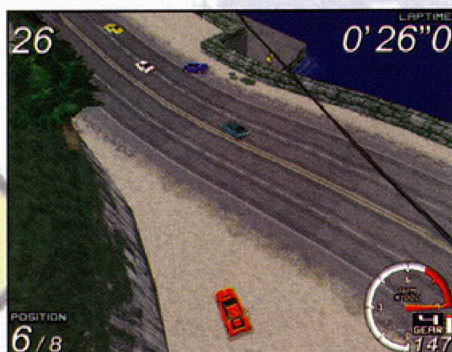


Una fase di gara particolarmente concitata.



Primo in solitudine.





Con questa piccola deviazione conto di recuperare almeno una posizione.



Il tracciato innevato di Yukon Pass. Da quale lato del treno passo?



Una delle mie auto preferite.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 60
VIDEO	SVGA 1 MB
AUDIO	Schede Compatibili Windows 95
CONTROLLI	Tastiera, Mouse, Joystick, Gamepad o volante
NOTE	Solo Windows 95. Richiede DirectX 3 (accluso) e lettore CD 2X. Consigliato P133 con 16 MB di RAM
SOFTWARE HOUSE	psygnosis

Le categorie di veicoli disponibili sono due: oltre alle classiche auto sportive abbiamo difatti la possibilità di optare per meno eleganti, ma più robusti mezzi fuoristrada che rientrano nella categoria pittorescamente battezzata "heavy metal": abbiamo quindi la possibilità di gareggiare con ben 8 auto diverse (4 per categoria) sfidando mezzi di pari classe.
Le formule di gara previste, oltre alla sempre divertente sfida a due giocatori ottimamente supportata in modalità split screen, prevedono la disputa di un intero campionato, la gara singola, oppure ancora una corsa in solitudine contro il tempo nel tentativo di battere il record del circuito, utile anche per memorizzare i vari tracciati prima di intraprendere la competizione vera e propria.
Ciascuno dei percorsi disponibili si snoda in un'interessante quanto suggestiva visuale a volo d'uccello, su cui il giocatore può intervenire settando, entro certi limiti, la distanza da cui l'azione viene ripresa: è quindi possibile commutare, in pinea gara, da una visuale puramente "panoramica" e funzionale, utile soprattutto per non farsi sorprendere dall'evolversi del tracciato (spesso piuttosto intricato) a un punto di vista più ravvicinato e quindi maggiormente coinvolgente e spettacolare. L'engine 3D di Speedster prevede l'utilizzo di grafica poligonale ombreggiata in light sourcing e arricchita nei dettagli mediante sprite texturizzati, eventualmente disattivabili per migliorare la fluidità e la velocità di gioco (anche se ve lo sconsiglio, pena lo squallore estetico più assoluto); del resto comunque in bassa risoluzione non incontreremo problemi di sorta anche con un Pentium di fascia bassa. Purtroppo altrettanto non si può dire selezionando la grafica in hi res, che si presenta leggermente scattosa su sistemi non adeguatamente forniti di Mhz : consigliato, se proprio non potete fare a meno dei dettagli, un bel P133.
Effetti sonori realistici, un'accattivante insieme di tracce audio e la possibilità di godersi questo ben di dio addirittura in Dolby Surround completano il tutto. Tornando al gioco vero e proprio è di fondamentale importanza la selezione del livello di difficoltà dato che determina le velocità massime raggiungibili dalle vetture e quindi, con scelta invero piuttosto dubbia, può causare anche un eccessivo rallentamento del motore 3D: in ogni caso basta selezionare il livello "Intermediate" per schizzare sull'asfalto.
Selezionando l'opzione campionato è necessario affrontare gli 8 circuiti nell'ordine proposto; per potersi qualificare alla corsa successiva è indispensabile tagliare per primi il traguardo: le piazze d'onore infatti consentono solamente di ripetere la gara senza perdere uno dei tre crediti a disposizione per l'intera rassegna. Purtroppo non c'è modo di salvare la partita, sicché l'intero campionato va disputato nel corso di una sola sessione di gioco, pena il dover ricominciare da capo. A contenderci il primo posto saranno le 8 vetture computerizzate che, vi assicuro, non sono per nulla da sottovalutare. Questo depone a favore di Speedster: tutte le auto hanno infatti più o meno le medesime velocità di punta, quindi potete tranquillamente scordarvi di sfrecciare loro innanzi su ogni rettilineo! Le posizioni vanno guadagnate a una a una pennellando e tagliando le curve, lavorando di gomiti (ma senza esagerare per non rischiare sbandate troppo vistose), sfruttando i duelli in corso tra gli altri contendenti e soprattutto imparando a gestire i punti "critici" del percorso (almeno un paio in ciascun tracciato). Occorre prestare un minimo di attenzione anche alle condizioni del veicolo: ad ogni urto di una certa entità l'auto riporta dei danni che sebbene non invalidino in alcun modo le prestazioni della vettura possono causare, una volta superato un certo massimale (rappresentato da una barra di stato), un prematuro quanto spiacevole ritiro di gara. Particolarmente combattute, in ragione delle velocità di punta nettamente inferiori, sono le competizioni classe "Heavy Metal": è infatti notevolmente più difficile tentare il sorpasso se non ricorrendo a continue scorrettezze (peraltro ampiamente tollerate ed ammesse).
Dubbi? Incertezze? Perplessità? Leggetevi il commento!

ALTERNATIVA

Ignition (Virgin): di prossima uscita, questo gioco è molto simile a Speedster, un clone potremmo dire. Maggiori informazioni in fase di recensione…
Micro Machines 2 (Codemasters): decisamente vecchiotto e molto più astratto, questo titolo gode di una grafica appena sufficiente, un sonoro discreto, ma una giocaiblità non ancora eguagliata da titoli ben più altisonanti.

HELP

- ✗ Una buona partenza è molto importante in modo da distanziare subito quante più auto possibili: è nella mischia che si perde tempo prezioso.
- ✗ Nel tracciato innevato (Yukon Pass) non sterzate troppo nervosamente: è l'unico modo per evitare di finire fuori strada
- ✗ Un avversario sta cercando di sorpassarvi? Tagliategli la strada!
- ✗ Evitare i salti consente di mantenere il contatto con l'asfalto e, quindi, di mantenere anche il controllo della vettura (soprattutto se subito dopo vi attende una "bella" curva a gomito).

OPINIONE

85

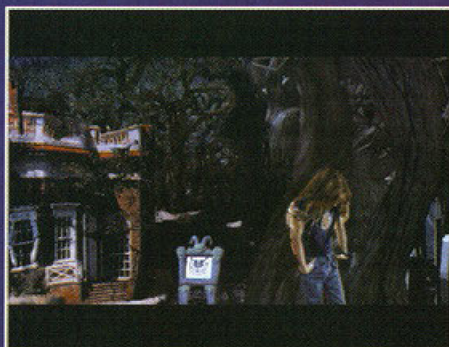
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Devo dire che giocando a Speedster mi sono divertito, almeno inizialmente. Sono rimasto particolarmente impressionato dal motore grafico, veramente veloce e fluido anche su computer non particolarmente dotati, sebbene non sia esente da qualche piccola critica: talvolta si notano lievi accelerazioni nello scrolling assolutamente non giustificate da quanto sta avvenendo a schermo; in presenza di incidenti più pesanti del solito mi sembra che le auto tendano ad avere una reazione ben poco prevedibile e verosimile; nei replay si nota qualche sbavatura nel texture mapping; infine la competizione con vetture "Heavy Metal" non è particolarmente divertente, dovendo prescindere dall'elemento più riuscito di Speedster, la velocità. La realizzazione rimane comunque, da un punto di vista puramente estetico, del tutto soddisfacente. Il vero problema è però una certa mancanza di longevità che mi impedisce di tesserne lodi incondizionate: in un certo senso Speedster paga sulla lunga distanza la sua impostazione meramente arcade. Piace, ma potrebbe stancare. Consigliato agli estimatori dell'azione pura. Notevole e ben accetta la modalità split screen (verticale!).




Pure gli antichi egizi ci si mettono...


A che servirà la calamita?


E' affranta: effetto "due di picche"?

R.L. Stine's
Goosebumps™
ESCAPE FROM HORRORLAND™

A cura di Carlo Sanbruna





RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	SVGA 1 Mb (utilizza DirectX 3)
AUDIO	Schede Sonore compatibili Windows
CONTROLLI	Mouse, tastiera
NOTE	Solo per Win95; richiede CD 4x
SOFTWARE HOUSE	Microsoft

Per un bambino non c'è nulla di più divertente di una visita ad un parco di divertimenti e stavolta l'invito è proprio di quelli a cui non si può rinunciare...

Tutto sommato è normale che una ragazzina impressionabile se ne esca con storie di fantasmi, porte che sbattono, strascicare di catene sulle scale, familiari scomparsi e strani rumori, ma in genere basta un'occhiata veloce, poche parole di scherno, una risata e tutto si risolve...peccato che stavolta la nostra piccolina avesse proprio ragione, adesso ci tocca pagare a caro prezzo il costo dell'incredulità popolare recuperando tutti i congiunti dispersi e trovando il modo di abbandonare Horroland, un tetro parco di "divertimenti" (dove gli orrori sono tutt'altro che simulati), presso cui siamo stati catapultati da un'assurda anomalia spazio temporale. C'è da premettere che Escape from Horroland, ultimo prodotto della Dreamworks Interactive realizzato in partnership con la Microsoft, si rivolge idealmente a un target piuttosto giovane, potendo usufruire tra l'altro della licenza di "Goosebumps": una serie televisiva americana che pare goda, oltre oceano, di molti estimatori in verde età, a sua volta basata su una serie di racconti di R.L. Stine. Ne consegue un'avventura esteticamente spettacolare con tocchi di classe degni di una produzione cinematografica; a tal proposito basta ricordare alcuni dei nomi che ne costituiscono il casting: Jeff Goldblum ("La Mosca" e "Jurassic Park") e Isabella Rossellini. Venendo al sodo Horrorland è, come dicevamo, un enorme parco di divertimenti suddiviso in aree tematiche collegate tra loro, ognuna delle quali ricostruisce l'ambiente dei più classici film dell'orrore: avremo così l'immancabile castello di Dracula, il villaggio dei vampiri , un cimitero, la Valle dei

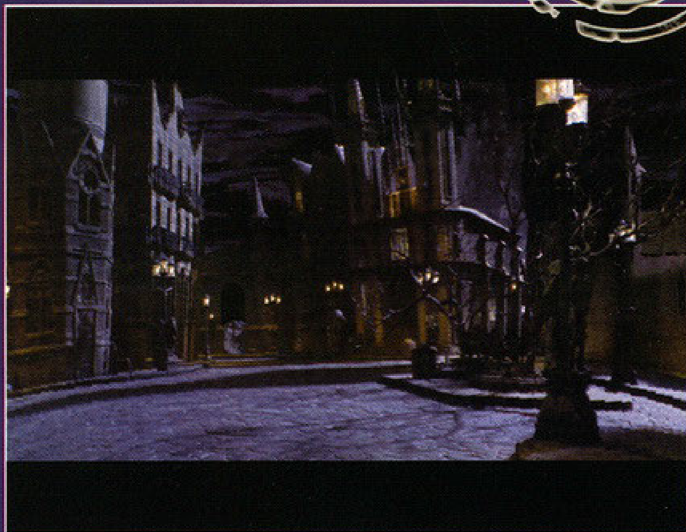

Sarà forse il padre fondatore di Horroland?



Qui sotto si nasconde qualcosa...

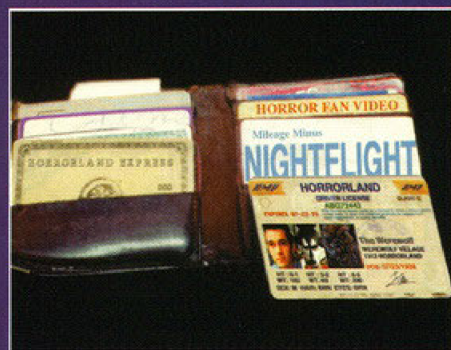


Un sotterraneo in tutto il suo squallore



Il Villaggio dei succhiasangue

Morti ed altre allegre località da esplorare nella speranza di recuperare Lizzy , Luke e Clay, i nostri amichetti imprigionati chissà dove, trovando ovviamente l'uscita e collezionando nel frattempo dei gettoni, che determineranno il punteggio.
In questo scenario si apre la nostra emozionante vicenda, articolata in 2 diversi CD che girano in ambiente Windows 95 avvalendosi del supporto dei driver DirectX 3. L'installazione richiede circa 10 Mb di spazio su disco rigido. La prima zona in cui ci imbatteremo è quella dedicata al sempreverde Lupo Mannaro, con il suo immancabile corollario di vittime, zanne, trasformazioni e carne di non precisata origine (umana, si suppone). In prima battuta sono rimasto favorevolmente colpito dalla realizzazione grafica tecnicamente impeccabile e dagli effetti sonori appropriati capaci di coinvolgere il giocatore nell'atmosfera tetra e minacciosa che aleggia per ogni dove. I fondali sono continuamente animati da fulmini, fantasmi che appaiono dietro le vetrate, tenui nebbie che aleggiano basse e stentoree appena sopra il livello del suolo, mentre risate sataniche, porte che sbattono, ululati e grida echeggiano in lontananza: non c'è che dire, insomma...Ben realizzate sono anche le riprese filmate generate da alcune tipologie di azioni come il passaggio da un'area all'altra di Horrorland o il dialogo (invero poco interattivo) con gli altri personaggi: da sottolineare è la discrezione con cui queste sequenze si fondono all'azione di gioco vera e propria, in un continuo talmente riuscito da rendere difficile distinguere le une dalle altre.
Con il semplice spostamento del cursore del mouse in orizzontale possiamo osservare l'ambiente circostante a 360 gradi: spostandolo verso la parte bassa dello schermo abbiamo modo di accedere all'inventario, cliccando su alcuni dei numerosi oggetti che costituiscono la coreografia di ogni schermata possiamo avvicinarci per osservarli nel dettaglio ed, eventualmente, prelevarli. L'interfaccia utente appena descritta, se da un lato è di una semplicità e di una comodità sconvolgente, dall'altro riduce un po' la libertà d'azione e la creatività del giocatore che si deve limitare a spostarsi esaminando le locazioni in cui di volta in volta viene a trovarsi, risolvendo nel contempo alcuni sporadici rompicapi di medio-facile risoluzione. Niente che possa tenere bloccato a lungo un avventuriero esperto, insomma, ma considerando la fascia d'età per cui è stato ideato il prodotto direi che il livello di difficoltà va benissimo così com'è. I giocatori meno esperti hanno comunque la possibilità di ricevere suggerimenti sotto forma di indovinelli al modico costo di un gettone per consiglio. Per scorrazzare in lungo e in largo Horrorland si può ricorrere sia alle tradizionali passeggiate di salute volte a spostarsi da una zona e quella immediatamente adiacente sia a dei "comodi" sotterranei in cui possiamo inoltrarci passando attraverso dei bidoni per l'immondizia che, di solito, ne celano l'entrata. Spesso il passaggio nel sottosuolo è il mezzo più rapido e proficuo (difatti i tunnel sono disseminati di gettoni) per raggiungere l'altro capo del parco, basta "solo" stare molto attenti a non perdersi fra i cunicoli e a non farsi agguantare da qualche cordiale mostriciattolo. Questa fase di gioco "underground" è in pratica una sotto sezione arcade dove la rapidità e la prontezza alla tastiera si sostituisce allo spirito di osservazione e alla materia grigia: sebbene un po' ripetitiva è comunque sufficientemente semplice da non risultare troppo tediosa, ma inevitabilmente stona non poco, paragonandola alla cura maniacale che caratterizza la sezione principale del programma. Per concludere devo ammettere con una punta di imbarazzo di essermi girato più volte, solo per controllare che non stesse accadendo nulla di strano alle mie spalle, s'intende, ehm...sapete, sarà anche per ragazzini ma qualche brivido qua e là ci scappa !



La tragedia di quest'uomo: una patente con 3 foto!



7th Guest (Virgin): Praticamente una versione più matura e meno ironica di Horrorland. Fondali molto piu cupi, sonoro coinvolgente e grande atmosfera ne decretarono il successo, nonostante i chiari limiti di giocabilità dovuti alla scarsa interattività.



✗ Siete in difficoltà? Vale la pena di investire un gettone presso il muro degli indovinelli.
✗ Esaminate anche gli oggetti apparentemente insignificanti: possono celare preziosi gettoni ed oggetti necessari nel proseguo del gioco.
✗ Esplorare a fondo i sotterranei è caldamente consigliato: sono una vera e propria miniera di punti e una rapida scorciatoia per spostarsi all'interno di Horrorland.



86

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Sarà forse che l'etichetta "for kids" mi ha sempre spaventato...pensavo di trovarmi tra le mani un giochino incredibilmente semplice, magari zeppo di filmati, grafica fumettosa e inutili enigmi a base di giochi di parole e rompicapo idioti! Invece mi sono "dovuto" piacevolmente ricredere, infatti Horrorland è un ottimo prodotto, esteticamente raffinato, coinvolgente, tecnicamente ben fatto e per certi versi anche innovativo, pur non mancando di qualche pecca. Prima di tutto sarebbe teoricamente destinato a un pubblico "imberbe" e su questo non ho nulla in contrario, peccato che i dialoghi si svolgano solo in inglese e per di più parlato, senza ombra di sottotitolo alcuno. Spero venga al più presto tradotto in italiano come probabilmente accadrà in futuro. La relativa semplicità degli enigmi e la totale passività a cui siamo costretti negli scambi di vedute con gli altri personaggi mi impediscano di consigliarlo senza riserve anche al pubblico maturo. Caldamente raccomandato agli avventurieri inesperti, senza distinzioni d'età.



TEST DRIVE OFF-ROAD

A CURA DI GIANLUCA TOSCA

Siete convinti di trovarvi davanti ad un nuovo capitolo della mitica (anche per l'età) saga di Test Drive? Se vi dicessi invece che le due cose c'entrano come la maionese con le fragole?

Mi domando perché debba parlare di un gioco di macchine dato che li detesto (e sono due questo mese, prima si lamenta Karim, poi te. Bene, bene, penso che scriverai un po' meno dal prossimo numero... NdBDM). Mi rispondo che altrimenti rimarrei tutta la vita e oltre a parlare di giochi per bambini "dagli zero agli otto". Ovviamente il mio era solo uno scherzetto (così va meglio NdBDM), infatti adoro qualsiasi tipo di gioco tranne quelli che il capo redattore mi dice che sono brutti. Sarà o non sarà il caso di Test Drive Offroad? E' una schifezzina o no? Se avete fretta guardate subito l'opnione e il voto, oppure venite con me nel mio mondo fatato per sognar... insomma leggetevi tutto e silenzio. Spesso il titolo è molto esplicativo per capire un gioco, in questo caso la teoria non fa una grinza; cimentandovi con TDO potrete guidare vari fuoristrada in altrettanto vari percorsi. Per la cronaca ribadisco che questo nuovo episodio non



Questa immagine mostra come gli altri partecipanti svolgeranno le gare all'insegna del "fair play". Io sono quello sbalzato fuori strada.



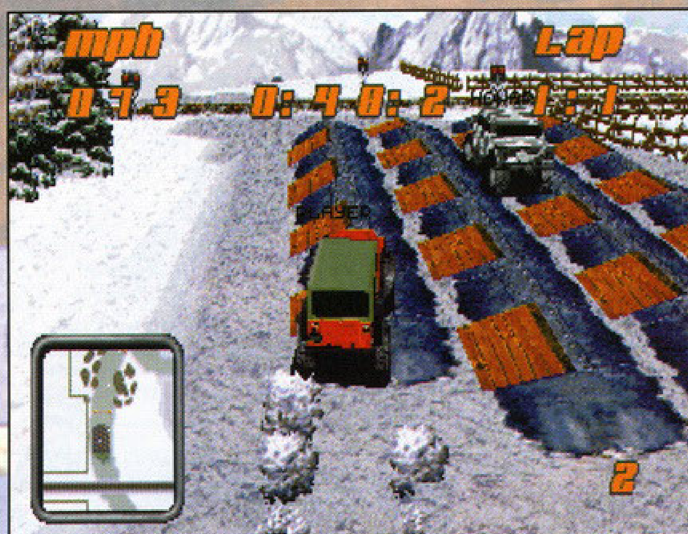
Eccovi al via, non pensate che ci siano altre macchine fuori schermo perché le gare sono a quattro.



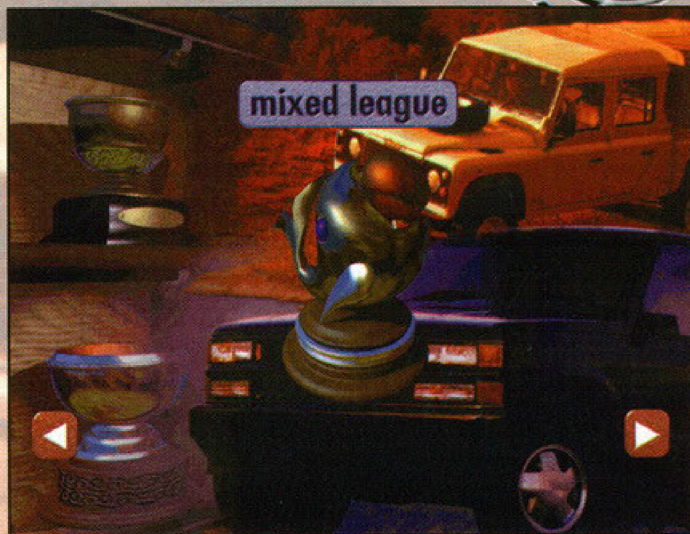
Un sorpasso pulito verrà premiato con la momentanea seconda posizione.



Osservate il Monster sulla neve, per farvi un idea della tenuta pensate di essere seduti su un budino che viaggia sopra uno scivolo cosparso di olio.



Per i possessori di PC mosci offro un fulgido esempio del gioco in VGA, anche se dall'immagine non sembra vi assicuro che è tutta un'altra cosa rispetto alla SVGA.

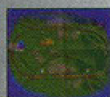


Obbiettivamente chi di voi non ha sempre sognato di vincere un trofeo come questo, mi permetto di aggiungere molto in tema.

c'entra un tubetto con gli altri Test Drive e che si tratta palesemente e totalmente di un arcade (oppure di un arcade "a palla", come vi direbbe circa il quarantatré percento dei giovani italiani dopo avervi notificato quello che per loro è il vostro stato psicosomatico, avervi detto cioè: "Ma sei fuori come un balcone!" o giù di lì) (lo stiamo perdendo... il buon Gianluca ha decisamente bisogno di una pausa NdBDM). I box dovrebbero delucidarvi sulla qualità e quantità di auto e piste, devo comunque dirvi che i percorsi sono un totale di dodici, circa la metà sono però da compiere al contrario e con qualche minima variante, e le macchine quattro. Non sono assolutamente previsti settaggi di alcun tipo alle vetture e tutte le altre caratteristiche che conferirebbero al prodotto Accolade una parvenza manageriale. Le uniche influenze possibili riguardano la difficoltà e altri piccoli accorgimenti come il cambio automatico e l'aderenza forzata. Non mancano tra le opzioni un numero elevato di possibili visuali, addirittura nove, molte delle quali a mio parere improponibili, la voce fuori campo che fornisce indicazioni discretamente inutili, una decina di tracce audio da piazzare in sottofondo e come per magia la scelta tra quattro differenti colori per il



Vado bene per il centro?



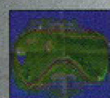
Country Road: il primo percorso, due rettilinei con relative curve insidiose e strada piuttosto stretta.



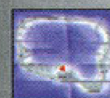
Engine Trouble, Plane Problems: la scena si trasferisce nel deserto e devo dire che le curve, relativamente strette quasi dopo ogni salto, attribuiscono la mia simpatia all'ideatore di questo percorso.



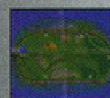
Sand Trap: il nome forse è esagerato anche se i dislivelli presenti e alcuni tratti veramente stretti sono abbastanza sgradevoli.



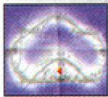
Canyon Of Speed: uguale alla prima pista salvo per la variante che spezza il rettilineo altrimenti presente nella parte bassa.



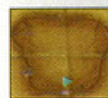
Pipeline Way: cavolo, non avere un percorso innevato in un gioco di fuoristrada sarebbe stato peggio che andare ad un appuntamento galante indossando un maglione giallo canarino abbinato a pantaloni rosa pastello. Riguardo al percorso, attenzione alle biforcazioni che portano contro la recinzione.



Residential Raceway: è proprio il primo circuito, al contrario.



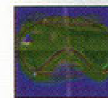
Winter Wonderland: assomiglia ad una delle piste desertiche, ma ricordate che sulla neve e sul ghiaccio, si scivola.



Jump Jet: è proprio il secondo circuito, al contrario.



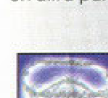
Sand Speedway: è proprio il terzo circuito, il resto provate a indovinarlo.



Green Fields: è proprio il quarto circuito, ho quasi paura a dirvi il seguito.



Alaskan Speeway: No vi prego non fatemelo ridire, vi giuro sarò buono, guardate la quinta pista e sappiate che non riuscirete ad estorcermi un'altra parola.



Snow Town: un percorso nuovo, non ci credo! Per chiudere in bellezza sarà veramente arduo vincere, dato che alla neve si accompagneranno tutte le difficoltà già trovate nelle piste precedenti. Ah, è anche lungo.



Monster Truck Madness (Microsoft): spiccatamente Arcade e, secondo me, spiccatamente più divertente.
Rally Championship (Europress): non stravedo per i giochi di macchine, perciò sono rimasto stupito da quanto ci ho giocato e da come mi è piaciuto. Tra l'altro si è fregiato, ai tempi della recensione, di un bel "90".



- ✗ Cercate di evitare il più possibile gli scontri con le altre macchine siccome il più delle volte saranno per voi decisamente controproducenti.
- ✗ Almeno prima di aver fatto un po' di pratica utilizzate le opzioni come l'aderenza forzata, "Anti-Skid" per capirci.
- ✗ Le auto sono abbastanza difficili da controllare quindi imparate ad usare da subito anche il freno a mano.
- ✗ Fregatevene dei danni alla machina che saranno scomparsi nella gara successiva e non influiscono sulle prestazioni.
- ✗ Nonostante guidiate dei fuoristrada cercate di evitare di uscire dai tracciati se non per cercare una scorciatoia.
- ✗ Potrete tagliare purché rispettiate i pochi Check Point presenti.
- ✗ Tra le numerose visuali consiglio la uno, la tre o la nove.





Non essendoci gli specchietti la mappa in basso a sinistra sarà molto utile per vedere la distanza che vi separa, o separa loro da voi, dai vostri avversari.



Per compensare la scarsa tenuta il Monster risentirà meno dei dislivelli che si presenteranno in grande abbondanza durante tutti i circuiti.

vostro fuoristrada. Prima di montare in sella alla vostra "tartaruga d'acciaio" c'è ancora un piccolo affare di cui dovrete occuparvi: il tipo di competizione che più si aggrada al vostro ego. Immagino che i più all'inizio si dedicheranno alla pratica, che in TDO si presenta sotto forma di gara singola. A disposizione ci saranno tutte le macchine, tutti i percorsi e potrete anche scegliere il numero di giri da uno a cinque. Vi informo subito che la gara contro il tempo non è contemplata e di conseguenza gli avversari, sempre e solo quattro, saranno costantemente presenti. Quando le gare singole cominceranno ad andarvi strette e sentirete il bisogno di mostrare il vostro valore ecco pronti per voi i due tornei cui potrete accedere. La differenza tra i due consiste negli avversari con cui gareggiare o meglio nei fuoristrada che questi utilizzeranno, creando gare "miste" o con auto dello stesso tipo. Nelle competizioni con macchine identiche la scelta sarà ovviamente limitata a quattro tornei dove in ognuno una classifica a punti stabilirà dopo sei turni il vincitore. Se neanche questo vi basta non vi rimangono che le gare con macchine diverse in cui troverete in palio ben cinque trofei corrispondenti a relative competizioni in ordine di difficoltà: dal piatto schifoso "modello Wembley" si arriva alla supermegagrande coppa da mille chili. Mentre nei tornei a classe l'unica difficoltà consiste, oltre a saper guidare bene, nell'adattarsi ai diversi tipi di fuoristrada, nella "classe mista" ci si trova per contro a gareggiare sempre con la stessa macchina in condizioni magari più favorevoli ad un altro modello, senza contare la lunghezza della competizione stessa che varierà da uno e tre giri di pista . La classifica e il numero di gare rimangono tali e quali. Prima di abbandonarvi mi sento il dovere di dirvi qualcosa di più su TDO, sappiate che le indicazioni grafiche di curva come in Rally Championship appariranno solo in caso siate usciti o stiate uscendo di pista. Quasi sicuramente troverete il vostro mezzo abbastanza difficile da guidare viste le varie gibbosità del terreno piuttosto che la neve, curve molto accentuate dopo i salti, scarsa visibilità per alberi o altro, piste strette, false biforcazioni e la diversa costituzione del terreno. La vostra abilità sarà messa a dura prova anche dalla "cordialità" degli altri concorrenti che riuscirete a superare. Che sbadato, quasi dimenticavo il multiplayer, per giocare ovviamente quattro alla volta.



74

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ho varie cose da dirvi quindi essendo lo spazio più che tiranno dovrò far prevalere la sostanza alla forma ed essere schematico. Cominciamo in positivo dicendo che è lodevole la cura con cui sono state concepite la macchine. Non parlo solo della carrozzeria, ma soprattutto dei vari comportamenti nei diversi terreni e situazioni. Le quattro auto guidabili, la modalità split screen e ciò che comporta, la buona idea dei diversi tornei e la possibilità di giocarlo in VGA o in MODE X a vantaggio della velocità ne completano le caratteristiche utili. Negativamente invece TDO colpisce per la mancanza di fluidità al massimo dettaglio in SVGA anche su un P200: questo si traduce in fastidiosi scatti su CPU d'inferiore potenza. La regolazione del dettaglio comprende la distanza delle texture e la linea dell'orizzonte. Tanto per capirci se regolerete al massimo (dieci) l'orizzonte e le texture a metà (cinque) durante la corsa vedrete come un tappeto che si stende sulla pista completamente spoglia poco più avanti. Il modulo totalmente arcade presenta limiti tipici, presto può essere noioso non fare altro che correre senza poter neppure cambiare le ruote o dover aggiustare la macchina. Se in pentola mettiamo pure la difficoltà di controllare l'auto e la necessità d'impratichirsi parecchio sui percorsi che aumenta la longevità, ma più adatta ad un gioco maggiormente elaborato, una parola secondo me rende bene l'idea del lavoro Accolade: superficiale.

Sulla pessima e sulla cattiva strada





Hummer: sembra il mezzo usato dall'esercito americano, almeno fino a poco tempo fa, e una ragione ci deve pur essere. Velocità e tenuta accettabili anche se la bilancia pende più a favore di quest'ultima, più adatta al "misto".



Jeep Wrangler: non è velocissima, ma la tenuta e l'accelerazione secondo me migliore delle altre ne fanno un buon veicolo soprattutto per la neve, non risponde benissimo sui salti.



Land Rover: tecnologia inglese, più veloce delle prime due, ma la mole maggiore, quantomeno rispetto alla Jeep, la rendono non semplicissima da tenere in strada nelle condizioni avverse dei tracciati.



Monster: nel gioco ha anche un altro nome, ma rimane un Monster Truck. Pensate di viaggiare su una saponetta con le ruote, ma ricordate che in ogni salto avrete la situazione sotto controllo e potrete arrivare dove le altre non arrivano.



 RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	VGA 320*200 SVGA 640*480 MODO X (a occhio 320*240)
AUDIO	Sound Blaster e compatibili (utilizza tracce audio)
CONTROLLI	Tastiera, Joystick, Gravis Pad, Thrustmaster
NOTE	Può dare problemi sotto W95 e richiede PC "Ninja" per il massimo dettaglio
SOFTWARE HOUSE	ACCOLADE

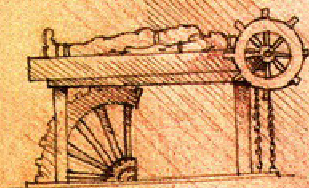
Create anche voi il vostro mostro.

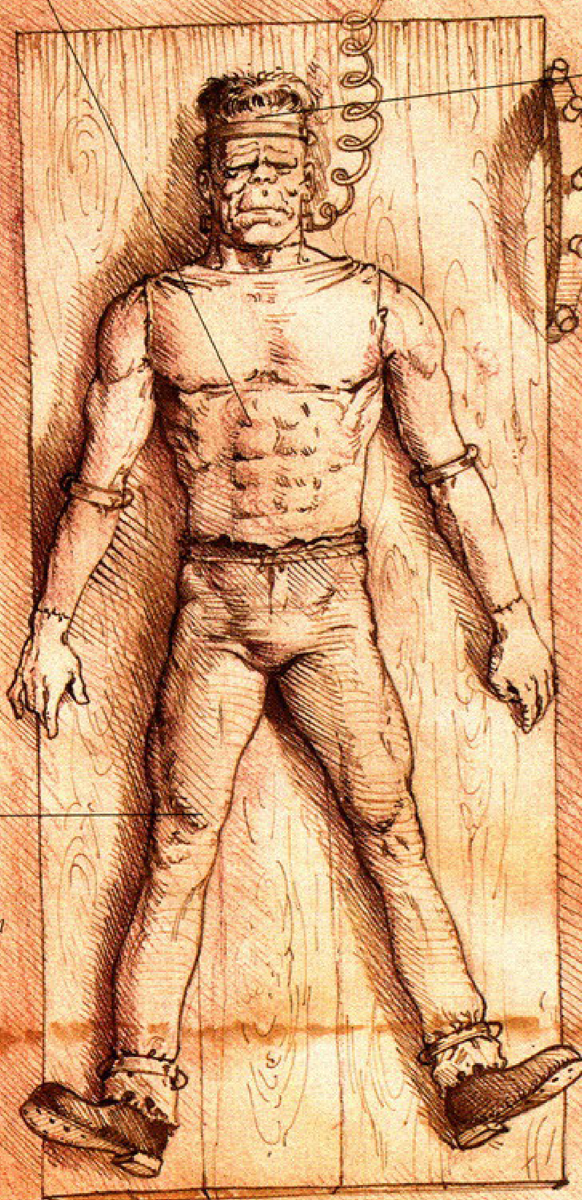
(Di tecnologia.)*



RESISTENZA

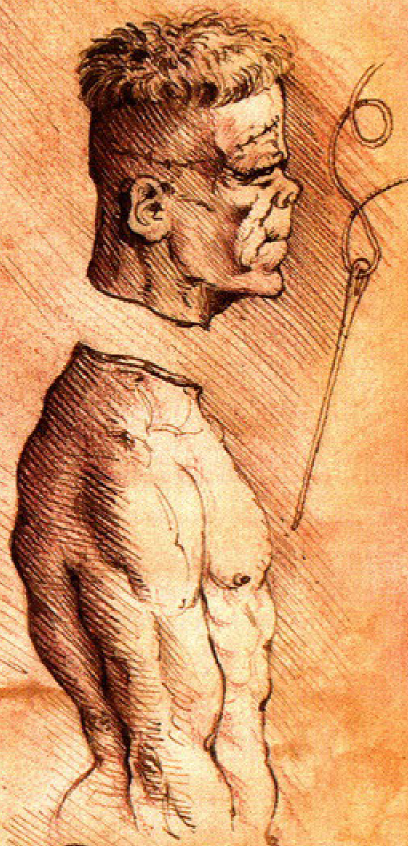
Per ottenere un assemblaggio perfetto, che dia grosse e durature soddisfazioni, montare corpi macchina garantiti per un anno come i CD Rom LG, o meglio ancora per tre anni come i Monitor LG.





IMMAGINAZIONE

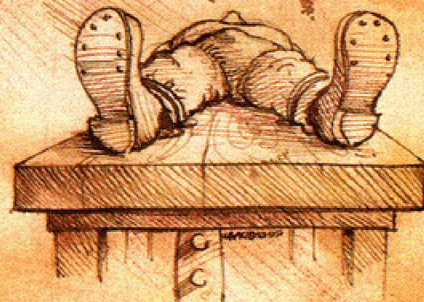
Per le vostre immagini, per una visione fedele e una definizione di idee e pensieri ottimale, la risoluzione giusta è data da Monitor LG da 14, 15, 17, 20 e 21 pollici, anche multimediali, sempre brillanti nei colori e sempre piacevoli da ascoltare.





VELOCITA'

Facilmente raggiungibili i 2400 Kb al secondo con il CD-Rom LG 16X max, che sviluppa 128 KB di memoria buffer ad altissima compatibilità.



*Come aumentare paurosamente le prestazioni del vostro computer, assemblando convenientemente parti di qualità.



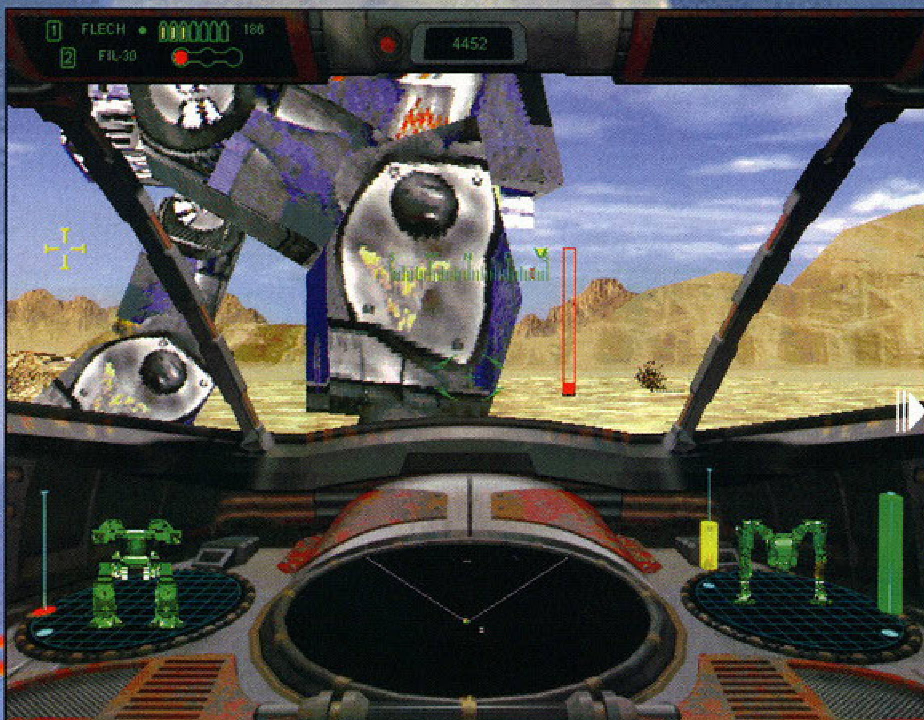
L'essenziale per vivere bene.

BBDO ITALY



G-NOME

A CURA DI ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA



Cacchio, stavolta gli sono andato davvero vicino!


Siamo all'interno di un edificio di controllo. Ora possiamo abbassare il ponte e superare il fiume.

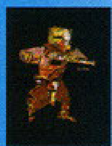
Pochi giorni fa ho fuso la scheda video per ragioni tanto misteriose quanto lo possono essere le battute di AFC. Così ho preso una Mystique ricominciando a giocare Mechwarrior 2 "patchato". Ora ho in mano G-Nome. Destino?

Spazio, ultima frontiera ... ehm, no, ho scannato. Un momento, ricomincio ... Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana ... ehm, no, ho steccato di nuovo. Dunque, vediamo un po', di cosa cavolo dovevo parlare?!? Ah, sì, dell'ultimo prodotto di casa 7th Level, ovvero G-Nome. Cominciamo. Gradite un po' di trama? No?!? Non me ne frega niente: io ve la racconto ugualmente, anche perché devo riempire tre pagine e almeno in questo modo cinque/sei righe di testo mi vanno via al volo. Ci troviamo in un periodo temporale sconosciuto: nel futuro non si usano più i calendari, non so il perché, ma è così. Comunque le cose vanno parecchio male: dopo avere scoperto l'esistenza di altre tre razze biologiche, l'uomo ebbe la solita stolta


Tra poco entreremo in un campo nemico all'interno di questo comodo mezzo di trasporto ben camuffato...

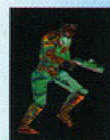
Ma chi siamo?!?




Darken: si sono originati sul pianeta Sstahh e sono pacifici. Proprio per questo sono stati obbligatoriamente coinvolti nel conflitto per essere privati di risorse e pianeta. Il punto forte è la resistenza.


Umani: siamo noi, ma guarda un po'! Potevamo mancare? E certo che no! Di loro vi dico che sono dei grandi colonizzatori, forti e ben blindati. Difatti i loro mezzi non sono mai delle ciofeche da impatto.


Merc: sono i mercenari del gioco. In ogni avventura stile questa ci sono sempre, ovviamente non potevano mancare all'appuntamento. Le loro risorse sono alquanto toste, sono in assoluto i migliori "fastidi" che vi troverete contro.


Scorp: dei tizi con questo nome cosa cavolo potrebbero mai essere secondo voi? Sì, bravi, delle evoluzioni di scorpioni un po' mutati. Hanno la pellaccia dura, ma non sono fortissimi.


Io non volevo fargli male, ma lui sparava ... comunque oltre a tanti pezzettini, beccatevi la testa che vola via!

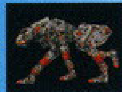

Mi sono addentrato in una base, ho fregato una torretta lanciarazzi e adesso ... distruzione!

idea di colonizzarle entrando così in conflitto. Guerra. Nonostante tutto però l'essere umano era avvantaggiato rispetto ai suoi nemici: la tecnologia non era inferiore a quella degli altri, anzi, talvolta risultava superiore. Quindi possiamo quasi dire che le cose andassero bene, se non per un piccolo fatto: una delle razze ostili riuscì a impadronirsi di una segreta formula di alterazione genetica alla quale l'uomo stava lavorando con sforzi sovrumani da millenni, per di più riuscendo a renderla operativa. Un nuovo essere biologico difatti prese vita sulle colonie di Ruhulen, una creatura abietta e disgustosa, un killer programmato per uccidere, veloce, potente, infallibile, capace di azioni ad alto rischio, senza coscienza né anima: un automa in grado di sterminare in breve tempo interi centri abitati. Insomma, il nemico aveva dato vita al G-Nome. Per puro cu ... ehm, volevo scrivere "fortuna", solamente pochi di questi esemplari vennero fabbricati: la formula segreta era instabile e non sempre dava esiti favorevoli per la manipolazione, quindi c'era ancora una speranza: fino a che gli G-Nome erano pochi l'uomo avrebbe potuto difendersi ... o attaccare. Solamente sterminando tutti gli esemplari della bestia e spazzando via il nemico avrebbe potuto assicurarsi la sopravvivenza. Avete capito l'antifona, giusto? Ecco, peccato ci siano in mezzo pure le altre due razze con le quali eravamo

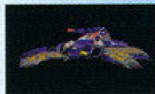
Con cosa vado a fare la spesa questa mattina?

ZOOM IN

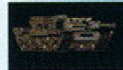

HAWC per difesa tattica: ogni fazione ha il suo ovviamente (per tutti i mezzi). Serve prettamente per tenere sotto controllo il perimetro della base, è ben equipaggiato e abbastanza protetto dagli scudi. Non è veloce, ma è comodo per esplorare e affrontare un numero non troppo elevato di nemici. Il migliore è quello dei Merc: veloce e blindato.


HAWC d'attacco: utilizzato esclusivamente per le manovre pesanti, quando l'aria si riscalda parecchio insomma. Nelle missioni normali non ne troverete mai molti, ma quando i "giochi" si faranno complessi, allora vi consiglio di munirvi di una sedia molto comoda. Il più dotato è quello degli umani: non solo è veloce, ma è pure il più corazzato.


HAWC sentinella: lo dice il nome stesso, ovvero il suo scopo è quello di fare la guardia. Non confondetelo con l'HAWC per la difesa tattica : questo è più lento e molto meno armato, un po' come fosse carne da macello insomma. Va bene giusto per iniziare a capire le dinamiche. Il più forte è quello dei Merc, la più chiavica quello degli Scorp.


Velivolo d'appoggio: non lo guiderete molto spesso, però è utile, soprattutto quando vi viene n aiuto. Può coprirvi le spalle in modo molto vistoso, ma al tempo stesso risulta essere parecchio "leggero". Questi velivoli sono gli unici mezzi aerei che troverete in G-Nome. Quello dei Merc non scherza affatto. Infatti non ride mai, chissà perché...


Cargo: semplicemente uno strano tipo di rimorchio che serve per trasportare cose o persone. Facile da usare, vulnerabilissimo, lento come una brioche, ma soprattutto praticamente inerme. In sostanza non lo userete mai tranne che in rarissime eccezioni. Quello dei Merc è il più estroverso, come si vede dalla foto qui accanto.


Veicolo d'assalto cingolato: sono sicuro che non riuscirete mai e poi mai a indovinare a cosa possa servire un mezzo di questo genere. Tralasciando sulle funzioni più ovvie di attacco e difesa, sappiatelo: talvolta viene solo usato come mezzo teleguidato per il trasporto di persone. Se non ci trovate a bordo nessuno quindi non abbiate paura...




ALTERNATIVA

Mercenaries (Activision): è il terzo capitolo di una saga che ha saputo fare storia. E' più tattico, meno arcade, più simulatore, più coinvolgente, meno bello graficamente e meno innovativo, ma concettualmente superiore.
Shattered Steel (Interplay): praticamente è la stessa cosa di Mercenaries, in chiave meno professionale. Infatti è molto più arcade, più dark, più movimentato, graficamente migliore ma meno coinvolgente.


HELP

✗ Occhio all'espulsione: eiettarsi nel mezzo di una "mischia" tra mech può essere dannoso, non tanto per le laserate che sono più facili da evitare, quanto per il poter rimanere schiacciati da qualche piede gigante metallizzato.
✗ Se i nemici non sono troppo numerosi e la vostra corazza lo permette, scendete a terra e sparate del gas al mech avversario. Il nemico dovrà scendere a sua volta nel non soffocare e voi potrete fregagli il mezzo d'assalto.
✗ Impossessarsi delle torrette è il mezzo migliore per difendersi: i loro razzi fanno un male cane, poterli usare sugli esoscheletri, ma anche sugli edifici risulta quanto di più efficace ci possa essere rispetto a tutte le armi disponibili.
✗ Quando siete a piedi non state mai fermi : non esiste un indicatore del danno subito quindi se per caso qualcuno vi sta colpendo mentre voi sparate a qualcosa potreste non accorgervene e rimanere seccati all'improvviso.





Quale dei due preferite? Beh, prima di scegliere è meglio andarsene prima che mi calpestino...



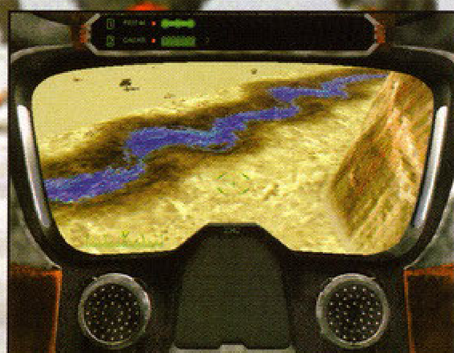
Le esplosioni lasciano un pochino a desiderare, come si può perfettamente notare in questa foto.

già in conflitto, le quali non hanno voglia di accantonare la guerra per uno sfizio così "banale", anzi, hanno voglia di approfittare del momento propizio per sferrare l'attacco definitivo. Riusciremo a massacrare tutti quanti senza sterminare noi stessi? Lo sapremo dopo la pubblicità. vabbé, avrete già intuito che spetterà a voi decidere le sorti della guerra, prendendo in mano gli eventi per non farseli sgusciare via tra le dita. G-Nome è in sostanza uno sparatutto con visuale soggettiva, un po' alla Quake se vogliamo, con la grande differenza di dovere pilotare un grosso mech da guerra per difenderci dalle bombardate avversarie. Questa volta però le novità sono grosse: per la prima volta potrete compiere azioni mai viste in un gioco tale. Oltre il pilotare, sparare ai fagioli in pentola che la nonna vi sta preparando per la festa dello zio Ubaldo, lanciare missili, dare fuoco a qualunque cosa puzzi, abbattere costruzioni o mezzi nemici, compiere azioni evasive e tutto il resto che già sapete, potrete pure scendere a terra lasciando il vostro robottone inerme, mentre voi vi aggirate per le desolate campagne aperte dello spazio. Ma non ho finito. Eiettandovi dall'esoscheletro meccanico entrate in pratica in una modalità identica quella di Duke, dove siete proprio voi a dover blastare gli altri. In pratica quindi potremo far fuori tutti gli alieni appiedati presenti sul playground, attaccando pure i mech avversari. Con che speranza, starete già pensando, beh, con i gas e gli acidi vi rispondo io. Dovete sapere che tra il vasto corredo di armi in nostra dotazione (oltre 30) c'è pure un fucile sparagranate in grado di espellere una minella di gas altamente nocivo, tanto che, se lo sparate contro un mech, i fumi e gli acidi contenuti nel proiettile costringeranno il pilota a scendere, dandovi modo di affrontarlo faccia a faccia. Il bello? Quando costui sarà sceso dal veicolo, potrete salirci voi, fregandoglielo di bella senza farvi troppi problemi. Così potrete venire a conoscenza del tipo di tecnologia avversaria, intercettare trasmissioni, mescolarvi tra eserciti rivali, addentrarvi nelle basi più protette per aprire il fuoco all'impazzata quando meno se lo aspettano. Aspettate. Non potrete esclusivamente "entrare" nei mech a vostro piacimento, ma potrete fare la stessa cosa anche negli edifici circostanti: ad esempio sarà possibile espugnare un centro operativo nemico addentrandosi nel centro dati danneggiando i computer, oppure distruggendo il centro delle telecomunicazioni, oppure ancora prendere possesso di una torretta lanciarazzi per usarla contro gli altri edifici e/o mezzi corazzati, persino abbassare ponti o disattivare scudi entrando in altre particolari abitazioni. Cosa ne dite? Insomma, dovrete distruggere, ma anche conquistare, disattivare, eludere, rubare, proteggere convogli, catturare tecnologie e altro ancora, guidando circa 30 mezzi, interagendo con oltre 50 edifici, massacrando le altre tre razze presenti e infine facendo a fettine gli G-Nome. E con un interfaccia che più standard non si può. Ciak, si gira!



RAM MINIMA	16 Mb
CPU	Pentium 90 (meglio 120)
VIDEO	SVGA 256 colori 640x480
AUDIO	Windows 95 & Clones
CONTROLLI	Mouse & Joy
NOTE	Occorrono almeno 30 Mb su HDD
SOFTWARE HOUSE	7th LEVEL





Mi sono eiettato dall'abitacolo e ora sto ricadendo giù. Come noterete sono a parecchi metri dal suolo.



83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Un gioco ben fatto che non riesce a convincere. All'inizio riesce subito a catturare per le notevoli innovazioni che apporta al genere, senza passare nemmeno nel citare la bella grafica implementata, ma poi iniziano a venire fuori tutte quelle cosette bruttine o che fanno pensare "cacchio, ma perché non ci hanno pensato...". Iniziando dalle musiche c'è da dirlo: non sono affatto d'atmosfera, tanto da costringermi a inserire un CD audio piuttosto pompato per avere un po' più di "fiato sul collo". Gli SFX sono belli, ma sembrano di più quelli di una macchina che cozza contro un muro piuttosto della ferraglia semovente di un colosso di nove metri caduto o danneggiato. Il fatto di non potere scegliere le altre tre razze, ma solo quella degli umani, non mi è andato ancora giù. Per quanto riguarda la grafica posso iniziare col sottolineare la sua bellezza, sebbene in realtà le pecche ci siano: i paesaggi sono sempre quelli, gli edifici variano, okkey, ma alla fin fine hanno solo delle texture differenti (per di più su alcuni edifici "attaccate" male). L'IA del nemico delude: se è vero che è capace di imboscate o manovre non indifferenti, altre volte l'unica tattica d'attacco è quella di mettersi a correre attorno a voi. Fortunatamente si può settare il livello di difficoltà. Qualche perplessità sul genere di missioni mi è ancora rimasto: sono molto varie, non c'è dubbio, però con tutte le volte che ho fregato dei mech agli avversari, mai e poi mai ho potuto ottenere della tecnologia aggiuntiva se non a stadi precisi. In definitiva però G-Nome è un gioco parecchio diverso dalla norma, né perfetto né definitivo, capace di attirare l'attenzione o di farsi giocare al punto giusto. Soprattutto dagli amanti del genere e per i bombaroli incalliti delle 4 del mattino...

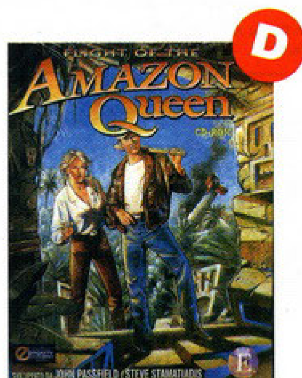
CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

▼ Endorfun
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

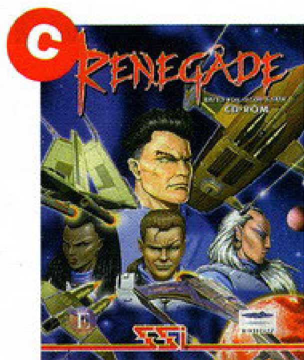


CyberSpeed ▼
Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

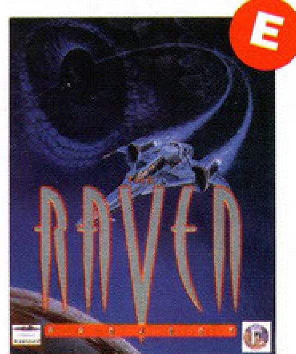




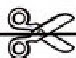
▲ Flight of the Amazon Queen
Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi



Renegade ▲
Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government



The Raven Project ▲
Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità



Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire **115.000** (invece di Lire 163.900). Inviatemi in omaggio il software (A) (B) (C) (D) (E) (barrare la lettera richiesta).

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Editoriale Top Media, Via Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

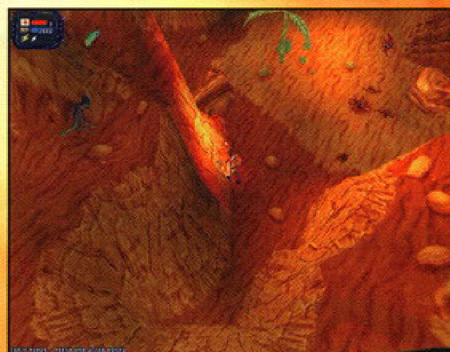
☐ vaglia postale intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

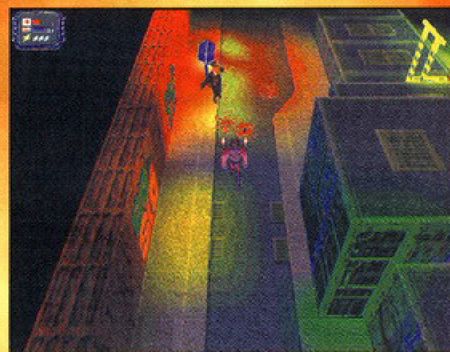
UN ANNO DI PC GAME PARADE
+ UN GIOCO A SCELTA =
SOLO LIRE 115.000



A cura di Alberto Falchi e Mauro "Mike" Ortolani


I blocchi di pixel che potete osservare sulla sinistra non sono altro che feroci bulldog.


Le macchie rosse sulla destra rappresentano ciò che resta dei nemici.


Una delle suggestive scene del gioco.

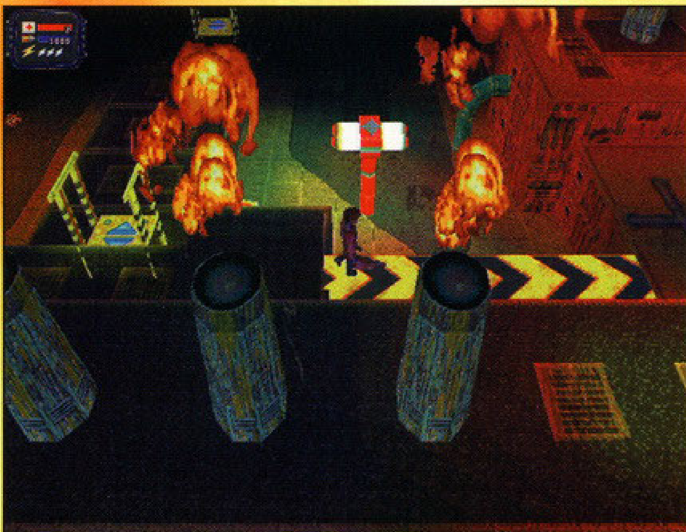


Una ragazza coi capelli viola e calze autoreggenti a strisce bianche e nere che ha in mano un mitra **con una baionetta e sulle spalle** un enorme lanciarazzi... cos'è? Ma è ovvio, **la copertina di Re Loaded**



RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	VGA 320*200 SVGA 640*480 (entrambe a 256 o 65536 colori)
AUDIO	Sound Blaster, Gravis ultrasound, Windows Sound System + tracce audio. No midi
CONTROLLI	Tastiera, joystick
NOTE	Consigliabile non eseguirlo sotto Win 95
SOFTWARE HOUSE	Gremlin

Riecco un genere di giochi che sembrava ormai scomparso, quello degli spara e ammazza senza uno straccio di trama, senza tonnellate di FMV fra un livello e l'altro, ma caratterizzati da una giocabilità senza pari. O meglio, questa è la definizione del genere, bisogna vedere se questo titolo riesce a mantenere le promesse che si porta dietro. Parlando della trama bisogna dire che rispetta la regola: non c'è; o meglio, sul manuale si parla di qualcosa, ma non sono riuscito a capire davvero nulla, e le potenziali cause di questo problema sono due: il mio QI esageratamente basso, oppure la scarsa conoscenza di italiano da parte di chi si è occupato della localizzazione del prodotto. Propenderei per la seconda ipotesi dal momento che sono presenti delle chicche di traduzione che fanno capire l'impegno profuso: basti sapere che la modalità hi color diventa "colore intenso" nella nostra lingua. Ma di questo vi voglio parlare più avanti nel commento. Dopo aver installato il gioco sui miei ormai strapieni HD e aver lanciato l'eseguibile sono subito andato a controllare il pannello delle opzioni, e sono stato davvero soddisfatto dalle possibilità che abbiamo per configurare il gioco alle nostre esigenze: possiamo


Un po' di esplosioni possono ravvivare l'ambiente.


Come potete vedere la "pochezza" degli sprite è quantomeno scoraggiante.



Nei livelli avanzati i fondali risultano maggiormente interattivi, come testimoniano queste esplosioni.



Non siamo riusciti a capire l'attività svolta da questi sprite... che stiano rigurgitando ettolitri di rossa bevanda?



Sull'angolo in alto a sinistra potete vedere uno dei power-up presenti nel gioco.

scegliere se giocare in alta o in bassa risoluzione, ma soprattutto decidere se utilizzare la modalità tipica a 256 colori oppure goderci quella speciale a 65000. Davvero una bella idea, dato che molti particolari (effetti speciali, ombre...) si godono appieno solo con una palette abbastanza estesa. Possiamo anche configurare con una certa libertà le opzioni riguardanti l'audio; si può scegliere di ascoltare le musiche di sottofondo utilizzando le tracce audio del CD oppure attraverso dei file .WAV. Ovviamente è consigliabile la prima possibilità, dal momento che la qualità è nettamente più elevata (i file purtroppo sono tutti Mono, 8 Bit e campionati a 22000 Hz) e la CPU non deve perdere tempo anche per l'audio. Una volta iniziato a giocare però ho ricevuto un brutto colpo: gli sprite sono realizzati in modo osceno, poco colorati e granulosi, e la fluidità non è certo quella che ci si può aspettare da un gioco simile, soprattutto calcolando che utilizzavo un P200. Posso capire che un gioco come Riot col massimo del dettaglio sia lento, ma in questo caso non ci sono certo milioni di poligoni da muovere e effetti di riflessione in tempo reale. Insomma, il gioco non è programmato molto bene. E non è nemmeno molto divertente da giocare, dal momento che se all'inizio potete divertirvi a accoppare nemici e vedere il loro sangue spruzzare per terra, dopo poche partite la noia incomincerà ad avvolgervi fino a farvi completamente smettere di giocare. Andando avanti infatti cambieranno le ambientazioni, appariranno nuovi nemici (realizzati sempre in modo orribile), però mancherà quel qualcosa che vi spingerà a dire "chissà cosa c'è dopo questo livello". Si, potete scegliere fra una rosa di sei personaggi, ma vi assicuro che questo non aggiungerà molta varietà al tutto. Quello che manca è qualche elemento interessante, come qualche mostro di fine livello enorme, qualche power up in più, e indubbiamente un'azione più frenetica. Se possedete un SNES, o al limite un suo emulatore, magari conoscerete Zombies ate my neighbour. Il concetto di gioco è praticamente identico, però quest'ultimo risulta molto più divertente, un po' per la demenzialità dell'azione, un po' perché non si smette mai di correre qua e la alla ricerca della persone da salvare. La grafica magari non è caratterizzata da effetti speciali spettacolari, però è molto fumettosa e ricca di particolari, al contrario di RL, dove gli scenari sono la cosa più spoglia e ripetitiva mai vista. Giocando in rete le cose non migliorano, tanto che dopo pochi minuti io e Mike abbiamo preferito smettere in favore di una sfida all'ultimo pedone a Carmageddon.



Firo & Klawd (BMG Interactive): un gioco decisamente divertente, non eccezionale dal punto di vista della realizzazione tecnica, ma indubbiamente valido per ciò che riguarda la giocabilità. Le sezioni sullo stile di Operation Wolf aumentano la longevità del titolo.



- ✗ Cercate di scegliere un personaggio abbastanza veloce e dotato di una buona arma all'inizio.
- ✗ Tenete la visuale più ampia possibile (è infatti uno dei parametri definibili): non noterete quanto sono sgranati gli sprite e riuscirete a vedere i nemici nascosti dietro agli angoli.
- ✗ Quando passate in mezzo a un canyon fate attenzione ai nemici che vi tirano i sassi dall'alto.



Mike

Giudicare il lavoro altrui non è sempre facile (per questo quello del recensore è un compito delicato), giudicarlo male è oltremodo spiacevole. Nonostante ciò non posso esimermi dal dire che Re Loaded è un gioco mediocre. I difetti sono tanti, dal movimento lento e impreciso dei personaggi all'aspetto dei nemici che siamo chiamati ad eliminare. L'aspetto grafico è sicuramente la cosa più deludente di tutto l'insieme; il nostro eroe risulta pixelloso e sgranato e i nemici non presentano l'ombra di una texture o di un dettaglio disegnato. Le cose migliorano (ma solo un pochino) utilizzando lo zoom della telecamera per allontanare la veduta dell'area di gioco. Con queste premesse anche la presenza di sei personaggi diversi diventa del tutto irrilevante dato che alla fin fine tendono tutti ad assomigliarsi tra di loro. Lo schema di gioco è poi quanto di più obsoleto vi possiate immaginare, con il solito schema del : "Trova l'oggetto per aprire la porta". L'unica cosa che si salva, come faceva notare il mio nuovo amico Alberto in sede di recensione, sono gli effetti di light sourcing, ma questo certamente non basta a salvare "capra e cavoli" (considerando poi che in questo periodo sugli scaffali dei negozi sono presenti Tomb Raider e MDK...).



Qui potete rendervi conto della pregevolezza degli effetti di ligth sourcing.



68

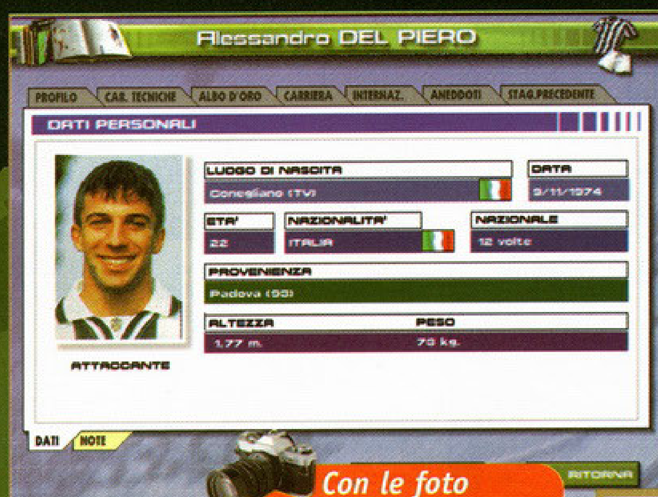
GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Speravo di trovarmi di fronte un bel gioco d'azione, uno di quelli belli frenetici, dove non si smette mai di correre, uccidere e scappare dai nemici, senza pensare a nessuna strategia, limitandosi a sparare il più velocemente possibile evitando i colpi dei nemici. Purtroppo non è stato così, il gioco non ha niente a che vedere con quello che speravo. La prima cosa che attira l'attenzione sono gli sprite, un ammasso di pixel sbiaditi sbattuti a casaccio sullo schermo, e i fondali, che non sono realizzati male, ma sono estremamente ripetitivi e spogli. C'è però da dire che gli effetti di ligth sourcing sono davvero buoni (anche se non paragonabili a quelli di Riot o addirittura Darkligth Conflict), ma solamente se giocate in modalità Hicolor, dal momento che con soli 256 colori gli effetti sono nella media. La parte audio è realizzata davvero niente male, con delle buone musiche di sottofondo (soprattutto se ascoltate direttamente dal CD) e degli effetti sonori sopra la media. La giocabilità, come ho già evidenziato nel corpo della recensione, non è niente di speciale, anzi, dopo poco tempo il gioco tende a risultare noioso e ripetitivo, soprattutto a causa della mancanza di frenesia che dovrebbe invece essere il punto di forza di questo tipo di prodotto. Peccato, perché in effetti c'erano alcuni particolari degni di nota, come per esempio la possibilità di zoomare a piacimento in modo da avere una maggiore o minore visibilità della zona intorno a noi, e il fatto che sia possibile giocare a 65000 colori (caratteristica di Screamer 2, se non ricordi male). Un'ultima nota la merita la localizzazione del prodotto, che è davvero piena di errori, un insulto per coloro che parlano correntemente l'italiano. Evidenziati tutti questi difetti non credo quindi che il gioco possa tenervi attaccati al monitor molto a lungo, nonostante la possibilità di scegliere fra una rosa di sei personaggi, ognuno dotato delle sue caratteristiche, e di poter giocare in rete.



Con le foto
dei giocatori di serie A e B

archivio interattivo

Con una banca dati professionale delle 74 squadre, degli allenatori e con più di 1.600 giocatori delle serie A, B e C1. Blocchi informativi con i dati personali, il profilo, le caratteristiche tecniche, la carriera, gli aneddoti, l'albo d'oro e l'ultima stagione.



Informazione tutto ciò che puoi immaginare



manager-pro

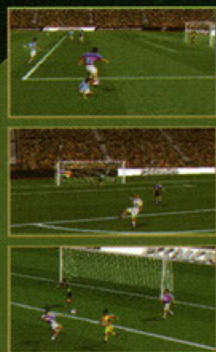
Adesso la sfida è ancora più difficile e attraente: l'obiettivo sarà la Coppa Intercontinentale, incominciando però dalla Serie B. Le tue nuove prerogative sono: i contratti, i collaboratori del club (il direttore sportivo, il fisioterapista, l'allenatore in seconda, l'osservatore, ecc.), il parcheggio, i negozi del club nello stadio, le assicurazioni mediche...



Manager Un realismo fino all'ultimo particolare



simulatore-3d



Le migliaia di nuove animazioni sono la minore delle sue attrattive. Un campo virtuale, la prospettiva in 3D e la telecamera mobile, per poter vedere le partite dall'angolo che desideri, fanno del simulatore 5.0 il migliore del mercato.

Simulatore 5.0 La spettacolarità in 3D, il campo virtuale e la telecamera mobile...

digital audio
Commento di
Massimo Tecca

5.0
STAGIONE 96-97

Il calcio sul tuo computer è PC CALCIO

UN PRODOTTO CON LA QUALITÀ
dinamic multimedia



OUTLAWS

-"Cheeee mi venga un colpo se quello non è il vecchio Tom!"
-"Hey, la tua puzza di sciacallo sta appestando l'intera città, ti consiglio di allontanarti se non vuoi avere grane!"
BANG BANG
-"Ora non senti più la mia puzza! E tu, barista, versami un po' di quel torcibudella prima che decida di dar altro lavoro al becchino"

A CURA DI ALBERTO FALCHI

Ragazzi, a volte delle giornate all'apparenza noiose si rivelano fenomenali, portatrici di gioia e di novità, radiose e messaggere di speranza. Questo è più o meno quello che ho pensato di un lunedì del mese di Aprile, più o meno nelle vicinanze della chiusura numero. In effetti mi stavo stupendo per il fatto che la rivista era praticamente finita, dovevano solo arrivare un paio di titoli, e non c'era stata la tipica settimana di lavoro negro, il materiale era arrivato in modo tale che il carico di lavoro si è distribuito equamente nell'arco del mese, senza momenti di overload. Parlavo di questo con il sempre meno stressato BDM (ultimamente il suo carattere sta nettamente migliorando... deve aver subito un lavaggio del cervello), quando ecco che arriva un pacco all'apparenza di origine sconosciuta, che racchiudeva al suo interno quest'ultima fatica della Lucas. Brutta storia, inizia lo stravolgimento: quattro pagine in più, un timone da rifare... tutta la calma accumulata inizia a sparire, e subentra un periodo di panico per trovare il modo di far saltare fuori dello spazio per questo titolo. Mentre Stefano inizia a disperarsi e a dar fuoco al vecchio timone io tolgo i CD (ben due) dalla scatola e installo il gioco su uno dei PC redazionali, salto la presentazione senza pormi problema alcuno e mi lancio subito nell'azione. Oddio, devo ammettere che all'inizio non sono rimasto particolarmente colpito, lo consideravo un semplicissimo clone di Doom, con un engine in finto 3D e una grafica cartoonesca niente male, ma niente di più. Fortunatamente dopo averlo giocato con calma a casa mia ho radicalmente cambiato la mia opinione su questo stupendo shoot'em up, anche se chiamarlo così è alquanto limitante: è difficile trovare una definizione adatta per questo gioco, che pur essendo un clone di voi-sapete-cosa incorpora elementi strategici e i tratti tipici di un'avventura. Andiamo con calma però, nel corso dell'articolo cercherò di spiegarvi esaurientemente cosa intendo, in modo che possiate capire cosa si cela dietro questa fantastica nuova creatura di mamma Lucas.

La prima cosa da dire è che ci sono tre diverse modalità di gioco: il gioco principale, le missioni storiche e la modalità multiplayer.

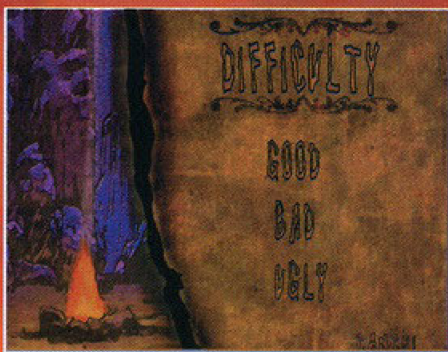
Nel primo caso dobbiamo proprio metterci nei panni del protagonista del gioco e andare alla ricerca di nostra figlia rapita da una posse di fuorilegge: il bello è che, proprio come in un'avventura, ci sarà una trama alle spalle, e alla fine di ogni livello assisteremo a un filmato che ci dirà ciò che è successo e ci indicherà cosa fare nello stage successivo.

Se scegliamo la seconda opzione invece ci troveremo nel nostro ufficio di aiuto sceriffo, e dovremo acciuffare uno a uno tutti i ricercati della zona, per intascare la taglia e innalzare la nostra posizione sociale.

Inoltre avremo la possibilità di allenarci nell'uso di qualsiasi arma, dal momento che dietro all'ufficio dello sceriffo si trova un improvvisato poligono di tiro, oltre ad armi e munizioni in abbondanza. Per quanto riguarda la modalità multiplayer non c'è molto da dire, se non che potete giocare in qualsiasi tipo di rete, Internet compresa, e che ci sono un paio di interessanti variazioni sul tema: oltre alle ormai note modalità Deadmatch e Capture the flag potete anche giocare a uno stupidissimo "spara all'imbecille con il pollo" (testuali parole), dove chi riesce a prendere in mano il pollo può sparare a tutti, mentre gli altri possono colpire solo lui... vince chi tiene il pollo in mano per più tempo. Inutile dire che quest'ultima modalità risulta davvero molto esilarante.

Vi dicevo prima che Outlaws è un ibrido di molti giochi, e adesso andremo ad analizzare uno a uno i generi che contribuiscono a rendere questo titolo qualcosa di davvero innovativo, un must per tutti gli appassionati di videogiochi.

La Lucas lo ha presentato come un'avventura con



Un tributo a Sergio Leone; nella scelta del livello di difficoltà avete tre possibilità: buono, brutto o cattivo.


Come potete vedere lo stile dei filmati è molto cartoonesco.



QUAKE (ID Software): non ha bisogno di presentazione l'ultima creatura della ID... un grande gioco, l'unico con un engine in vero 3D e dei nemici poligonali.
DUKE NUKEM 3D (3D Realms): un ottimo sparatutto in soggettiva, questa volta con un engine come quello di Outlaws, in finto 3D, ma con una cura maniacale per i dettagli e una massiccia dose di umorismo come contorno.



- ✗ Ricaricate le armi non appena avete sparato, anche se avete ancora dei colpi in canna, in modo da non rimanere senza pallottole in un momento cruciale.
- ✗ Non gettatevi mai allo sbaraglio, ma muovetevi con molta cautela facendo attenzione ai nemici nascosti nelle case, sui tetti e fra le rocce.
- ✗ Se avete il cannocchiale, cercatevi una posizione riparata e fate fuori uno a uno i nemici appostati in lontananza.
- ✗ Quando vi muovete in una zona inesplorata, state accovacciati, in modo da ridurre il rischio di essere colpiti.
- ✗ Non abusate mai della lampada, e quando uscite all'aperto ricordatevi di spegnerla per evitare di sprecare olio.
- ✗ Quando entrate in una stanza utilizzate il fucile a canne mozze, dato che pur non avendo una grossa gittata ha un raggio d'azione decisamente ampio e vi permette di accoppare i nemici che avete ai lati.



Quando ci infiliamo nei cunicoli è facile trovare degli scorpioni poco amichevoli, che comunque possono essere eliminati con un colpo di arma da fuoco.

Il kit del giovane cowboy texano

Questo è un sunto dell'omonimo libro scritto e pubblicato dall'esimio dottor Gianluca Tosca



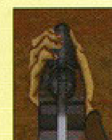
PUGNO: quando le munizioni scarseggiano rimane l'unica valida alternativa.



COLT 45: la fedele compagna di ogni cowboy che si rispetti... spara lontano e si ricarica molto in fretta. E' l'unica che ci permette di fare il colpo speciale, che consiste nel muovere il "cane" con il palmo della mano per sparare più velocemente.



.44 RIFLE: un fucile a lunga gittata, semiautomatico. Spara 10 colpi prima di dover essere ricaricato, e fa piuttosto male. E' possibile montarci sopra il cannocchiale per spiare le dame che fanno il bagno.



SHOTGUN A UNA CANNA: non ha niente a vedere con la Marjuana, dal momento che un colpo di questo spappola i polmoni come un miliardo di sigarette in contemporanea. Media gittata, enorme danno fisico.



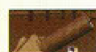
SHOTGUN A DUE CANNE: idem come sopra, solo che spara due colpi alla volta. Fa ancora più male, ma ci mettete di più per ricaricarlo.



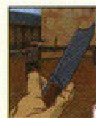
FUCILE A CANNE MOZZE: uno sputo va più lontano, ma non ha un raggio d'azione così largo. Utile per fare irruzione nelle abitazioni.



MITRAGLIATORE: quando lo usate dovete stare fermi in un punto, ma spara così tanti colpi al secondo che non vi dispiacerà fare un piccola sosta.



DINAMITE: potete accenderla con il vostro sigaro e poi lanciarla oppure buttarla per terra e farla scoppiare colpendola con un proiettile... state lontani al momento dell'esplosione.



COLTELLI: se non volete far rumore potete usare questi.



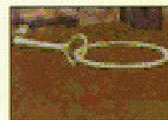
STELLA: questa stellina aumenta la vostra potenza di fuoco e le vostre difese immunitarie dal piombo.



POZIONE: utilissima, dal momento che una di queste fiale vi guarisce all'istante di tutte le ferite accumulate durante la battaglia.



OLIO: anche questo attrezzo è fondamentale, dal momento che serve da combustibile per la vostra lanterna.



CHIAVE: sapete già a cosa serve no? Il problema è che trovarle non è facile come sembra.



BORRACCIA: una borraccia vi ridà un po' di energia... sempre meglio che niente.



BORSA MEDICA: vi ridà energia come la borraccia, solo che potete portarla con voi e decidere il momento migliore per utilizzarla.



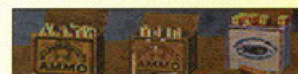
CANNOCCHIALE: vi aiuta a sparare con precisione anche a lunga distanza, oltre che a spiare la vicina che fa il bagno.



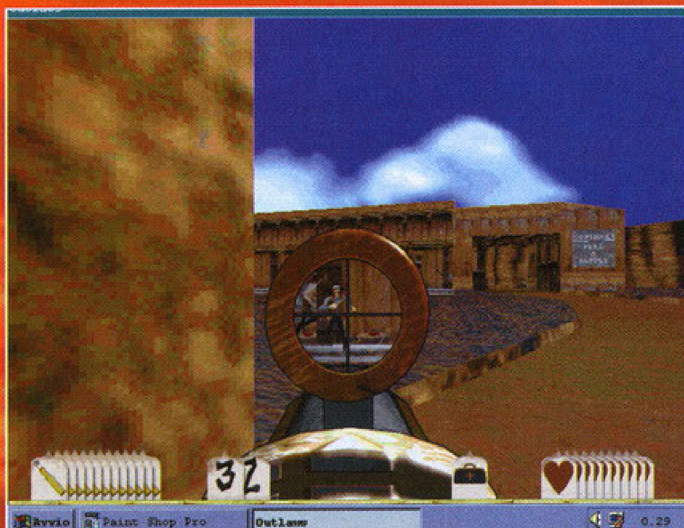
BORSA: di solito contiene del cibo o dei medicamenti che vi restituiscono un po' di energia.



CINTURONE: quando ammazzate un nemico potete appropriarvi indebitamente del suo cinturone carico di munizioni.



MUNIZIONI: senza di queste le armi non funzionano... ce ne sono di tutti i tipi.



Il mirino è una cosa eccezionale: posso colpire i nemici da una distanza enorme, oltre a rendermi conto di cosa sia in lontananza.



Quando colpite una lampada questa esplode e i suoi resti bruciano per terra sino a che si esaurisce l'olio. L'effetto è davvero molto bello.



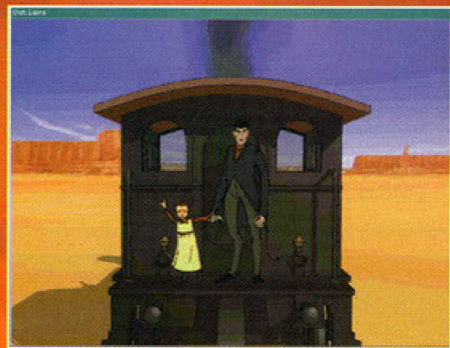


Siamo caduti in un'imboscata, e non possiamo nasconderci da nessuna parte: speriamo solo di avere una mira migliore dei nostri avversari.

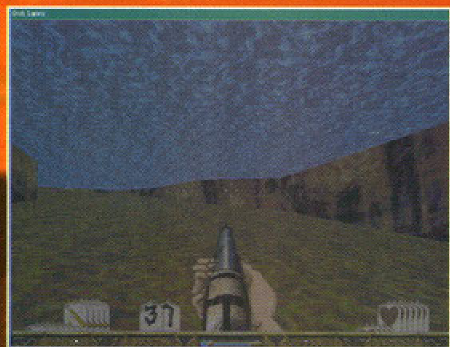


A volte possiamo imbatterci in persone innocenti che è meglio evitare di colpire, dato che in questo caso rischieremo di guardare il mondo dall'alto con una corda nodosa come cravatta.

una spiccata componente arcade, e in effetti questa definizione calza a pennello, ma state attenti a non fraintendere il significato di questa frase: è inteso come avventura per il fatto che c'è una trama da seguire, perché ogni livello è legato a quello successivo da un filmato che illustra lo svolgimento della trama.
Al contrario di Quake e simili, nei quali lo scopo era salvare la terra dai cattivi, qui dovremo salvare nostra figlia, e per far ciò andarla a cercare dai più ricercati fuorilegge della zona, per farci dare informazioni, arrivarle vicino per poi osservare un filmato che ci illustra come quando stiamo per riabbracciarla qualcuno riesca a fuggire



Il cattivone è riuscito a fuggire con nostra figlia quando l'avevamo praticamente in pugno.



il nostro eroe sa nuotare, e anche bene. L'effetto non è certo quello di Quake, ma in ogni caso non è niente male.

con lei proprio sotto il nostro naso. Insomma, non dovremo risolvere degli enigmi, però avremo un background che ci aiuterà a immedesimarci nel protagonista, e sentirci più coinvolti nell'azione.
Non è solo questo l'aspetto che fa di Outlaws un gioco unico: infatti per la prima volta in un gioco simile troviamo una spiccatissima componente strategica, che lo differenzia da tutti i titoli usciti negli ultimi anni.
Non dovremo limitarci ad andare avanti e sparare a tutto ciò che vediamo, così facendo non riusciremmo a superare nemmeno il primo livello: dovremmo invece muoverci cautamente nei tipico scenari da film western, strisciare dietro a delle casse per non farci vedere, tendere delle imboscate ai nemici, evitare i loro agguati, appostarci in punti strategici e così via.
Il gioco infatti è molto realistico: qui non esistono armi automatiche, al massimo abbiamo un fucile con un caricatore da 10 colpi; ogni volta che un'arma i scarica dovremo perdere tempo per rifornirla di proiettili.
E' quindi molto importante scegliere il tipo di "sputafuoco" da utilizzare in ogni occasione: per esempio se utilizziamo il fucile sappiamo che pur non avendo un elevato potenziale distruttivo abbiamo la possibilità di sparare 10 colpi di seguito, mentre se utilizziamo lo shotgun spappoliamo il nemico, ma in canna abbiamo un solo colpo, dopodiché dobbiamo perdere del tempo per ricaricare l'arma.
Una cosa che mi ha gasato oltremaniera è la possibilità di montare un cannocchiale sopra il fucile: così facendo avremo la possibilità di appostarci dietro delle rocce oppure sul tetto di un palazzo, o in qualsiasi altra posizione riteniate comoda, prendere bene la mira e colpire i nemici che non si sono accorti della nostra presenza, oppure che sono come noi appostati e aspettano solo che tiriamo fuori la testa dal rifugio.
Un'altra cosa degna di nota è la presenza di un indicatore della vostra energia: quando correte e saltate si abbassa, e quando raggiunge certi livelli non potete più correre e i vostri salti risulteranno molto bassi.
Per far aumentare l'energia dovete stare fermi per riposarvi per qualche istante.
Ritengo che questa sia un'ottima idea, dal momento che è assurdo che una persona continui a correre e saltare per ore senza mai stancarsi. Insomma, le mitiche sparatorie che siamo abituati a vedere nei film di cowboy sono rese alla perfezione in questo gioco, grazie soprattutto agli ottimi algoritmi di intelligenza artificiale sviluppati dai programmatori, che ritengo siano i migliori mai implementati in un videogioco: i nemici sono davvero molto intelligenti e reagiscono come dei veri esseri umani.
E' bellissimo osservare come non si buttano mai allo sbaraglio, ma preferiscano aspettarci pazientemente sino a che non siamo scoperti, vederli

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 60 Mhz
VIDEO	320*200 320*240 400*300 512*384 640*480 800*600
AUDIO	Tutte le schede supportate da Windows 95 + tracce audio
CONTROLLI	Mouse, tastiera, joystick
NOTE	Gira solo sotto WIN95. Può utilizzare DirectX e girare in finestra
SOFTWARE HOUSE	



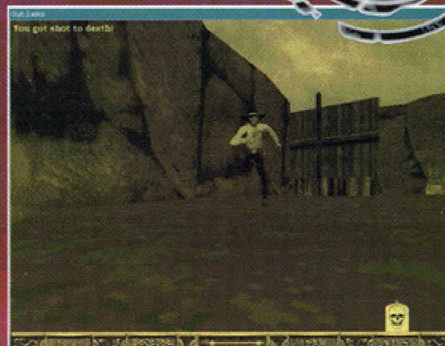
Quando siamo sott'acqua non possiamo sparare, però se lanciamo un candelotto di dinamite già acceso la miccia non si spegnerà.



Appostarsi dietro le finestre è una delle tattiche più collaudate, a patto di non esporsi troppo al fuoco nemico.

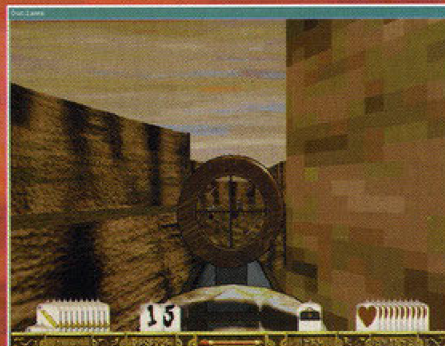


Il tipo sopra il ponte non si alzerà molto facilmente, almeno fino a quando non avremo scaricato tutti i colpi e dovremo perdere tempo a ricaricare l'arma.



Quando la morte si fa viva le tinte si sbiadiscono facendoci tornare alla memoria i toni smorti dei vecchi film western.

correre alla ricerca di un rifugio quando li colgiamo di sorpresa. Pensate che addirittura stanno nascosti sino a quando abbiamo scaricato l'arma, e solo allora alzano la testa e rispondono al fuoco.
Come in molti altri giochi poi capita che si ferisca-

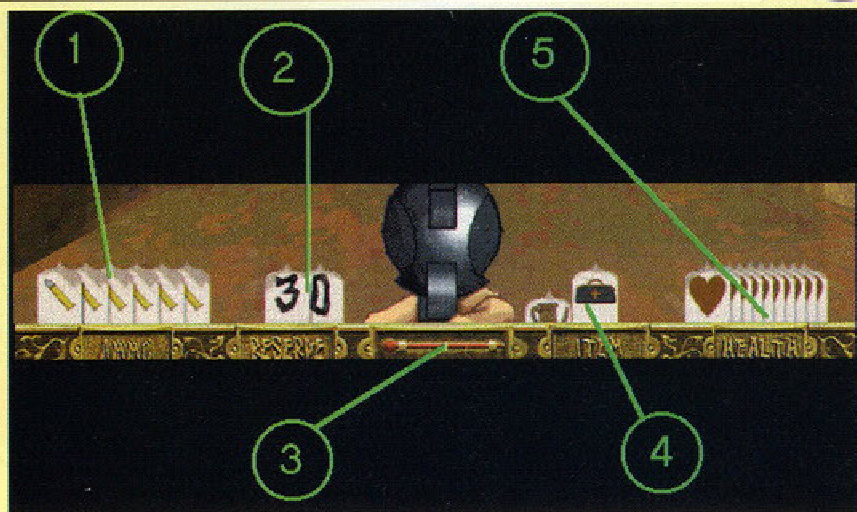


Una delle cose più divertenti è utilizzare il cannocchiale: si riescono a costruire delle strategie eccezionali.

no fra di loro, ma non succede come in Quake, dove capitava spesso che i mostri reagissero al fuoco dei loro alleati e iniziavano così a farsi fuori a vicenda.
A questo punto sicuramente avrete capito come il gioco si rivela qualcosa di davvero unico, ma credetemi, non è finita qui: il far west è reso con un realismo eccezionale, sembra di trovarsi sul set di un film di Sergio Leone, forse per le musiche sullo stile di Morricone, forse per l'intelligenza dei nemici, tanto che sembra di combattere con delle vere persone, forse per le frasi di scherno che ci urlano gli avversari, pronunciate con la tipica cadenza dei cowboy sbronzi, forse per tutte queste cose messe assieme.
Inoltre i filmati, dei veri e propri cartoni animati, sono davvero di ottima fattura, dal momento che sia i disegni che le animazioni rendono onore al nostro PC e ai soldi spesi per acquistare questo titolo, che a mio parere non può mancare nella ludoteca di nessuno. E che nessuno osi definirlo un clone di Doom!!!

Che vor dì stà barra?





❶ Questi sono i colpi che vi rimangono in canna, quando finiscono bisogna ricaricare l'arma.
❷ Questo numero indica quanti proiettili avete per quell'arma.
❸ Questo indica l'energia rimasta. Sott'acqua invece la quantità di ossigeno che avete nei polmoni.
❹ Questi sono gli oggetti speciali che possedete.
❺ Quando questo indicatore si azzera vuol dire che avete ricevuto troppi colpi: morte istantanea.



Credevo che Doom non avesse più nulla da dare, quand'ecco che la Lucas viene fuori con un'evoluzione di quel semplice schema e stravolge la mia opinione. Outlaws è qualcosa di davvero meraviglioso, sotto tutti i punti di vista: il sonoro è eccezionale, sia sotto il profilo delle musiche (ero convinto fossero di Morricone da tanto erano belle) che sotto quello degli effetti, la grafica, pur non essendo eccezionale, riesce a ricreare perfettamente le atmosfere di quei tempi, e poi l'azione, che nonostante tutti gli elementi strategici riesce a rimanere frenetica. Ragazzi, vi sembrerà di essere lì dentro quando sentirete i colpi che vi fischiano dietro le orecchie, quando vedrete la polvere alzata da un proiettile sparato vicino a voi, quando vedrete i nemici portare le mani verso la zona dove li avete colpiti prima di stramazzare al suolo. Nonostante l'engine non sia in vero 3D non sentirete le limitazioni tipiche di un mondo bidimensionale: infatti i programmatori sono riusciti a fare in modo che ci possano essere più piani sovrapposti. Per accertarvene basterà guardare la mappa, dal momento che avrete la possibilità di visualizzare tutti i piani contemporaneamente vi renderete conto di come alcune zone vengano a sovrapporsi. L'unico appunto che posso fare è che potevano usare dei poligoni al posto degli sprite, ma questo è solo un dettaglio. Insomma, Outlaws ha tutte le potenzialità per essere un best seller... bella grafica, ottimo sonoro e giocabilità da favola. Possibile che non esistano difetti, nemmeno uno piccolino? Beh, purtroppo dopo aver giocare per ore e ore sono riuscito a trovare dei nei che gli hanno impedito di essere un classico; in particolare ho riscontrato un certa difficoltà nel trovare alcuni oggetti necessari per andare avanti nell'impresa. A volte rimaniamo bloccati perché ci manca una particolare chiave o un piede di porco per aprire una porta, e trovare l'oggetto in questione è un'impresa titanica, dato che i programmatori hanno ben pensato di nasconderlo nel luogo più sperduto dell'universo (che so, la scrivania di BDM, che per inciso questo mese è riuscito a mobilitare la redazione per ben due volte alla ricerca di un CD, ed entrambe le volte lo aveva sotto il naso).
Tralasciando questo piccolo particolare comunque il gioco è davvero qualcosa di stupefacente, è estremamente divertente e soprattutto longevo, dal momento che il livello di difficoltà è calibrato ottimamente.
Ah, quasi dimenticavo, il gioco gira molto bene anche su computer non esageratamente potenti, dato che in 640*480 si gioca benissimo già con un P133, mentre se possedete un P200 potrete giocare in modo fluidissimo anche in 800*600.
Ho detto tutto.



DEATHDROME™

Nel 2057 le autorità troveranno un modo simpatico per sfoltire il sovraffollamento nelle carceri

A CURA DI MAURO (MIKE) ORTOLANI


Quel messaggio non mi piace per niente, meglio levarsi di mezzo in fretta.

Alcuni di voi si ricorderanno di un film della Disney uscito diversi anni fa e che ipotizzava il trasferimento di un essere umano all'interno del mondo dei videogiochi. Quel film era "Tron" e tra le varie trovate, per l'epoca geniali, presentava anche un singolare gioco di combattimento a bordo di motociclette virtuali che lasciavano alle proprie spalle una scia solida sulla quale era necessario mandare a sbattere il proprio avversario.
Ecco, DeathDrome, nuovo arcade sviluppato da Viacom Newmedia, ricorda da vicino quel tipo di sfide, anche se qui le cose sono un po' diverse, ma andiamo con ordine.
L'anno è il 2057 e le carceri ospitano molti più criminali di quelli che possono contenere (come vedete il nostro sistema giudiziario farà passi da gigante). Per risolvere il problema, e per guadagnarci sopra, le autorità hanno una brillante trovata (spesso, purtroppo, ne hanno): forniscono ogni penitenziario di un'arena appositamente studiata per i combattimenti, DeathDrome, appunto. A voi malviventi senza scrupoli viene data una sola opportunità: morire sulla sedia elettrica o tentare la sorte combattendo nell'arena per la vostra salvezza e, nello stesso tempo, divertire gli innumerevoli spettatori con lo spettacolo della vostra morte. Non combatterete a mani nude, ma piloterete un veicolo monoposto di avanzata tecnologia e molto simile ad una motocicletta dotata di cannoncini laser e chiamata "Runner".
All'inizio del gioco ci viene offerta la possibilità di scegliere tra otto tipi di veicoli. Ognuno di questi presenta caratteristiche diverse quali la manovrabilità, la potenza di fuoco, la velocità, ecc. Tutti i mezzi più o meno si equivalgono, non esiste un Runner migliore di un altro; è semplicemente una questione di gusto e di stile di combattimento. Una volta scelto il vostro veicolo sarete pronti per scendere nell'arena. Il meccanismo del gioco è molto semplice: ogni arena è composta da quattro quadranti. Nel primo "round" ne saranno disponibili soltanto due e vi verrà chiesto di eliminare almeno due dei vostri rivali. Una volta fatto ciò (sempre ammesso che ci riusciate) dovrete abbandonare l'arena attraverso l'apposita uscita per passare al combattimento successivo. A questo punto i quadranti disponibili saranno tre e i rivali da abbattere saranno anch'essi tre. Il quarto round avrà tutti i quadranti disponibili e vi obbligherà a far fuori quattro rivali prima di guadagnarvi la salvezza; salvezza che sarete obbligati a rigiocarvi nella prossima arena e con nuovi avversari. Sembra facile, ma vi garantisco che non lo è. Anzitutto per liberarvi dei vostri avversari e svignarvela avrete un limite di tempo, trascorso il quale una letale onda di energia elettrica, scatenata dal boia del penitenziario, investirà l'intera area di gioco mandandovi simpaticamente al creatore. In secondo luogo i vostri avversari sono animati dal vostro stesso istinto di sopravvivenza e quindi non esiteranno ad attaccarvi in ogni modo nel tentativo di liberarsi di voi.
Sparsi qua e là per l'arena troverete vari gadgets che potranno esservi molto di aiuto, armamenti, bonus di energia che potranno ripristinare lo stato di salute del vostro veicolo e chiavi per l'apertura di zone altrimenti proibite (per un elenco completo fate riferimento al box che ho affettuosamente preparato per voi). Questa storia delle chiavi vi potrà sembrare familiare. Ci troviamo di fronte ad una sorta di Doom su due ruote? No, direi proprio di no, le chiavi aprono solo delle piccole aree contenenti bonus particolari e non sono necessarie ai fini del completamento del livello; inoltre lo spirito che pervade il gioco non è tanto quello della carneficina quanto quello della competizione.
Se padroneggiare il veicolo risulta immediato e intuitivo fin da subito (si usano semplicemente i tasti cursore) altrettanto non si può dire delle tecniche di combattimento. L'azione è sempre molto rapida e i runner avversari vi schizzeranno intorno a velocità elevata nascondendosi dietro le varie costruzioni presenti nelle arene (torrette, rampe sopraelevate, bacini d'acqua, ecc.), vi servirà tempo e qualche ora di pratica per riuscire a centrare un runner avversario con un missile teleguidato piuttosto che creare una scia energetica alle vostre spalle al momento giusto, ma vi assicuro che creare una barriera alle vostre spalle e fare una rapida curva mandando il vostro inseguitore a schiantarsi su di essa darà un'enorme soddisfazione.
Il gioco non prevede la classica opzione Save, quindi scordatevi la possibilità di fare salvataggi strategici se le cose si mettono male; c'è invece un sistema di codici che vi vengono comunicati al termine di ogni livello nello stile di "Rebel Assault" o di "Flashback". Un mio consiglio è quello di annotarveli in fretta perché queste password sono visibili sullo schermo per una manciata di secondi e rifarsi tutto il gioco da capo può essere seccante.
Per quel che riguarda l'aspetto squisitamente tecnico c'è subito da dire che il gioco funziona solo ed esclusivamente sotto le finestre di zio Bill e può essere visualizzato sia in bassa risoluzione che nella ben più godibile 640x480. Sfortunatamente quest'ultima si rivela molto esosa in termini di richieste hardware. Sul P200 della redazione il gioco schizzava via che era un piacere in alta risoluzione e col dettaglio al massimo; altro paio


Hurrà! Ora ho un avversario in meno.


Quando mi ci metto so essere "mooolto" cattivo!



Bonus, che passione!

NITRO: individua il runner avversario e gli infligge una solenne mazzata.
MISSILE: altro aggeggio teleguidato sicuramente molto utile. A breve distanza è la tipica arma "Fire and Forget".
DISRUPTOR: agganciate il nemico con questo giocattolo e sarà alla vostra mercé per 8 secondi.
ION SWORD: assorbe l'energia dei runner vicini.
NANO SHIELD: vi rende invincibili per qualche tempo.
POWER ORB: ripristina lo stato di salute del vostro veicolo al 100%. Unico inconveniente: si muove.
SHOCKWAVE: una bombetta nucleare da tenere in tasca e da usare quando siete molto tristi.



Questa chiave mi frutterà presto una vita extra.



Lì a sinistra c'è l'uscita, peccato che mi siano rimasti solo 13 secondi!



Mi dispiace amico, è la legge della giungla!

di maniche sul mio P100 casalingo dove in SVGA il gioco presentava una scattosità assolutamente inaccettabile e riusciva a raggiungere un frame rate adeguato solo in bassa risoluzione. Questo può rappresentare un problema per i non possessori di macchine "Ninja", ma sembra che non si riesca mai a possedere una macchina abbastanza "Ninja" da far girare con una certa tranquillità tutto quello che si desidera.

Mi sembra di aver detto più o meno tutto, vi rimando al box opinione fiducioso del fatto che lo leggerete con la dovuta attenzione motivando così la mia misteriosa presenza su queste pagine (scusa, perché misteriosa? Esiste la firma...). Un'ultima raccomandazione potrebbe essere quella di fare molta attenzione a non trovarvi in carcere verso il 2057 oppure, se percorrete il lato oscuro della forza, correte a comprarvi un "Runner" ed esercitatevi fin da ora: sapete quello che vi aspetta.



SPECS



RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	320x200, 640x480
AUDIO	Scheda compatibile con Direct Sound
CONTROLLI	Tastiera, Joystick
NOTE	Pentium 133 consigliato. Solo per Win95
SOFTWARE HOUSE	



ALTERNATIVA

Descent2 (Interplay): anche se il contesto è del tutto diverso resta sempre un ottimo esempio di combattimento 3D a bordo di veicoli futuribili.



HELP

✗ Cercate di procurarvi in fretta i missili teleguidati. Un colpo ben assestato vi toglierà subito un avversario di torno.

✗ Quando avete ottenuto il numero richiesto di vittime cercate subito l'uscita: Tempus Fugit!



OPINIONE

76

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

DeathDrome è un discreto gioco di azione, complesso e frenetico al punto giusto e con una grafica nitida e colorata. La soddisfazione che si prova nell'eliminare un avversario sparandogli un bel missile in faccia è molto appagante e la sensazione di ansia che si prova quando il tempo sta per scadere e voi cercate disperatamente l'uscita con l'onda elettrica che avanza alle vostre spalle è la riprova che il gioco è buono. Quel che mi lascia perplesso è la somiglianza che tutte le arene hanno tra di loro. A parte il differente colore delle texture e un diverso posizionamento delle rampe e delle torrette tutto il resto è identico di livello in livello. Si sente la mancanza di qualche arena a cielo aperto o di qualche obbiettivo particolare quale un avversario da eliminare piuttosto che un certo oggetto da recuperare. Questi elementi avrebbero migliorato la varietà del gioco e la longevità. Ma quello che proprio non mi va giù è che per poter girare in alta risoluzione il gioco pretenda una macchina potente; non posso pensare che oggi con un Pentium 100 e 16 Mb di RAM un utente medio sia costretto a rinunciare alla qualità grafica per far girare un gioco che non presenta elementi che giustifichino una così elevata potenza. A parte ciò DeathDrome è e rimane un gioco divertente, e in questi periodi di "magra" non è poco.



Vedete quel bel falò? Beh, quello sono io!



Oops, un altro colpo andato a vuoto

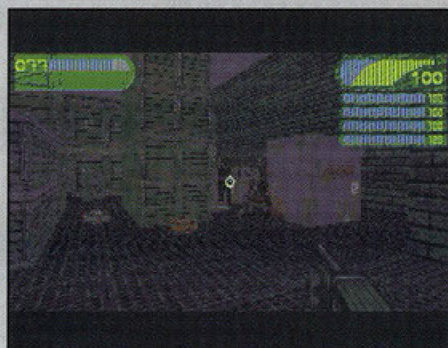




Un ingrandimento di un essere inutile munito di falce con intenzioni davvero ostili: avete un UZI in mano, sapete cosa fare.



Sparando ai barili questi esploderanno facendo fuori tutto ciò che si trova nel raggio dell'esplosione; peccato che l'effetto dell'esplosione non sia niente di



Il fucile è, come in tutti i giochi di questo tipo, l'arma più comoda dal momento che è molto potente e si ricarica in fretta.

·LAST·RITES·

Avete mai pensato a cosa potrebbe succedere se le flatulenze degli abitanti di una grossa città superassero il livello critico? Provate a pensare all'inquinamento atmosferico che ne potrebbe derivare...

A CURA DI ALBERTO FALCHI

Ed è proprio quello che è successo alla tranquilla città di Los Angeles, un giorno si è superato il limite ed ecco che tutti quegli schifosissimi zombi sono saltati fuori dalle loro bare e hanno cominciato a mangiare con ingordigia i poveri cittadini.
Ovviamente la zona è stata subito evacuata e un gruppo di marine è stato inviato per cercare di riportare la situazione a uno stato di normalità. Voi come avrete intuito siete il comandante di questa squadra di uomini disposti a tutto per salvare l'umanità.
La prima cosa da fare una volta caricato il gioco è immettere il proprio nome e scegliere se iniziare una nuova partita o continuarne una precedentemente salvata.
Poi si può subito tuffarsi nel mezzo dell'azione o settare alcune opzioni: potete scegliere il livello del dettaglio grafico, variando la complessità degli effetti luminosi e la distanza minima alla quale applicare le texture ai poligoni, ma non la risoluzione... il gioco infatti gira esclusivamente in 320x200.
Diciamo che l'inizio è stato un po' traumatico, dal momento che non mi ero accorto che per giocare è indispensabile il mouse e mi ostinavo a controllare il personaggio solo con la tastiera.
Comunque dopo essermi impratichito un attimo devo dire che l'idea non è stupida: utilizzando il tasto destro si fa andare avanti il proprio uomo, e muovendo il mouse lo si fa spostare e guardare in alto e in basso. In questo modo l'altra mano rimane libera per cambiare le armi, correre, saltare o accovacciarsi.
All'inizio ero gasato dal fatto di essere al comando di un gruppo di marine, mi sembrava un'idea davvero buona, un qualcosa che avrebbe portato qualcosa di nuovo a questo genere di giochi: immaginavo di crearmi complesse strategie di gioco, di accerchiare i nemici, di dare ordini a un gruppo di disciplinati soldati.
Peccato che non si possa fare nulla di tutto questo. L'unica differenza dal giocare da soli è che I vostri compagni vi fanno fuori qualche nemico e che ogni tanto sul video appaiono delle scritte che ci indicano lo stato di salute dei nostri uomini.
Come ultima cosa vorrei poi parlarvi dell'intelligenza artificiale, o meglio della deficienza artificiale dei mostri: mi è capitato molto spesso di essere inseguito da un paio di mostri, ammazzarne uno, e vedere l'altro che mi passava di fianco tranquillo senza nemmeno prendermi in considerazione...
Sob, sarò davvero così inutile?



Quake (Id Software):
ragazzi, come fate a non conoscerlo?
E' l'unico clone dell'innominabile tutto in vero 3D, e sta per uscirne una versione ottimizzata per 3DFX che sembra spaccherà il mondo.

Duke Nukem 3D (3D Realms):
nonostante non abbia i mostri in 3D rimane un grande gioco, forse il migliore sparatutto in soggettiva grazie soprattutto all'incredibile interattività con i fondali.



- ✗ Per superare il primo livello dovete prima di tutto andare in fondo alla via e recuperare l'Uzi, le munizioni e lo scanner.
- ✗ Seguite il puntino giallo sullo strumento: vi indicherà dove si trovano i generatori che dovrete attivare.
- ✗ Ogni volta che trovate uno degli accumulatori avvicinatevi cautamente dal momento che potrebbero uscire nemici da un momento all'altro.
- ✗ Non allontanatevi mai troppo dai vostri compagni dato che vi trovereste senza copertura.



59

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

No, no, no e poi ancora no, non ci siamo per niente.
Prima di tutto è assurdo il fatto che non si possa giocare in alta risoluzione e nemmeno nei vari X-mode (340x400, 360x420): il 320x200 andava bene per Doom, che doveva girare su un 386 con 4 Mega, ma ormai non ha più senso fare un gioco che non supporti il 640x480. Se almeno la grafica fosse di un certo livello comunque si potrebbe passare sopra a questa mancanza; peccato che tutto sia in 2D, sia scenari che mostri, gli sprite sembrino rippati da un vecchio giochino per C64, le mappe siano noiosamente lineari e che i colori usati rischino di bruciarvi la retina dopo una mezzora di gioco.
Se poi passiamo agli aspetti davvero importanti, la giocabilità e la longevità, le cose non migliorano: il gioco è infatti piuttosto ripetitivo, i livelli sono molto simili fra di loro, non potete dare ordini al vostro team... basta così, penso che abbiate capito.
Sì, alcune cose sono carine, ci sono alcuni tocchi di umorismo come le gambe dello zombie che continuano a muoversi una volta che gli avete spappolato il busto, il panzone che vi tira le martellate, ma non penso che questo possa tenervi attaccati al monitor per più di una decina di minuti.





8 MB



486 DX2 66Mhz



VGA 320x200



Sound Blaster e compatibili (con musiche MIDI)



Mouse, tastiera, joystick



Raccomandiamo un computer, almeno

SOFTWARE HOUSE

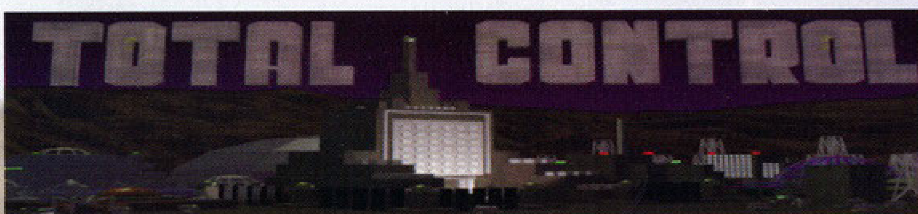





Dentro il quartier generale di ogni nostra base potremo decidere il progresso hardware delle nostre proprietà.


Ecco la mappa della superficie del pianeta. Frequentemente bisognerà farne uso, ingaggiando esplorazioni e controllando gli spostamenti nemici.


Il nostro bombardiere è assediato! Fortunatamente ho ingaggiato degli aerei di scorta...



A CURA DI DAVIDE "MASKA" MASCARETTI

Corporazioni interplanetarie si contendono il domini commerciale sui pianeti da poco scoperti. Guerre terrestri e battaglie aeree fanno capolino nella concorrenza spietata per la conquista di preziose risorse

"Dopo un lungo percorso evolutivo nel corso dei secoli, dopo esser sopravvissuta a guerre e cataclismi, dopo ripetitive nascite e crolli di imperi galattici, dopo aver raggiunto il controllo su centinaia di sistemi solari, l'umanità non ha trovato un valore più alto della vita umana". Questo il discorso chiave su cui poggia il futuro dell'espansione umana. Mai più liste interminabili di morti causate da inarrestabili brame di potere. Ora, le Corporazioni Stellari (il cui potere si basa sul controllo dell'estrazione e commercio delle risorse naturali) utilizzano una procedura standard per risolvere il problema della concorrenza per il dominio di un solo pianeta. Chi vi è interessato costruisce una piccola base "rigorosamente" automatizzata, fornita di tutto il necessario per essere in grado di svilupparsi e combattere. Questa base verrà gestita da una sola persona, un professionista. Quando le installazioni saranno pronte, tutti quanti lasceranno il pianeta per controllare e osservare, dalle proprie stazioni orbitanti, lo svolgimento della battaglia tra le armate robotizzate. La competizione avrà termine solo quando sul pianeta rimarranno le basi di una sola corporazione, la quale automaticamente riceverà la licenza sul controllo assoluto del pianeta.

Abbiamo quindi una simulazione strategica che ci consentirà di far nascere dal nulla vere e proprie città automatizzate autosufficienti e fornite di tutto il necessario per la difesa e, ovviamente, l'attacco. Uno sviluppo che nasce dall'estrazione di risorse minerarie, necessarie per costruire miniere, depositi, fabbriche, robot e aerei. L'impegno per lo sviluppo della nostra base dovrà essere accompagnato dal tentativo di eliminare o conquistare ciò che è stato edificato dai nostri avversari. Ciò richiederà la costruzione di armate meccanizzate sia terrestri che aeree.

Due edifici molto importanti per l'evoluzione tecnologica delle nostre installazioni (truppe comprese), sono il quartier generale e il centro computer. Il primo è indispensabile per la costruzione di nuovi edifici e il miglioramento hardware di ogni cosa da noi prodotta; il secondo è utilissimo per il progresso del software di gestione. Infatti ogni oggetto del gioco (edifici, robot e aerei) ha tre parametri principali: il livello di hardware, software ed esperienza. (Un esempio: per un robot l'hardware rappresenta la resistenza della corazza, il software il comportamento nella battaglia, l'esperienza la precisione di fuoco) Una peculiarità importante di TC è lo scorrimento del tempo, che più reale di così si muore. Infatti questo scorrerà alla stessa velocità della realtà, con tanto di orologio composto da data, ore, minuti e secondi. Fortunatamente potremo accelerarlo con un semplice clic, avanzando di ore o minuti.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486/66 Mhz
VIDEO	SVGA 640x480 a 256 colori
AUDIO	Sound Blaster 100% compatibile (tracce Midi+effetti)
CONTROLLI	mouse
SOFTWARE HOUSE	DOKA multimedia entertainment

ALTERNATIVA

Fragile Allegiance (Gremiln):
Simile, con più spessore e graficamente meglio di questo Total Control.

HELP

✗ La prima cosa da fare, per un agevole sviluppo, è incrementare il livello hardware e software delle miniere che, in questo modo, estrarranno più velocemente le risorse necessarie per future costruzioni.
✗ Date molta importanza alla funzione dei radar: se migliorerete la loro capacità di rivelazione potrete prevenire pesanti attacchi nemici con eventuali intercettazioni aeree.
✗ Inizialmente è opportuno costruire un foltio di torrette equipaggiandole con armi a lungo raggio, i vostri robot guadagneranno una buona copertura in caso di difesa da attacchi terrestri.

OPINIONE

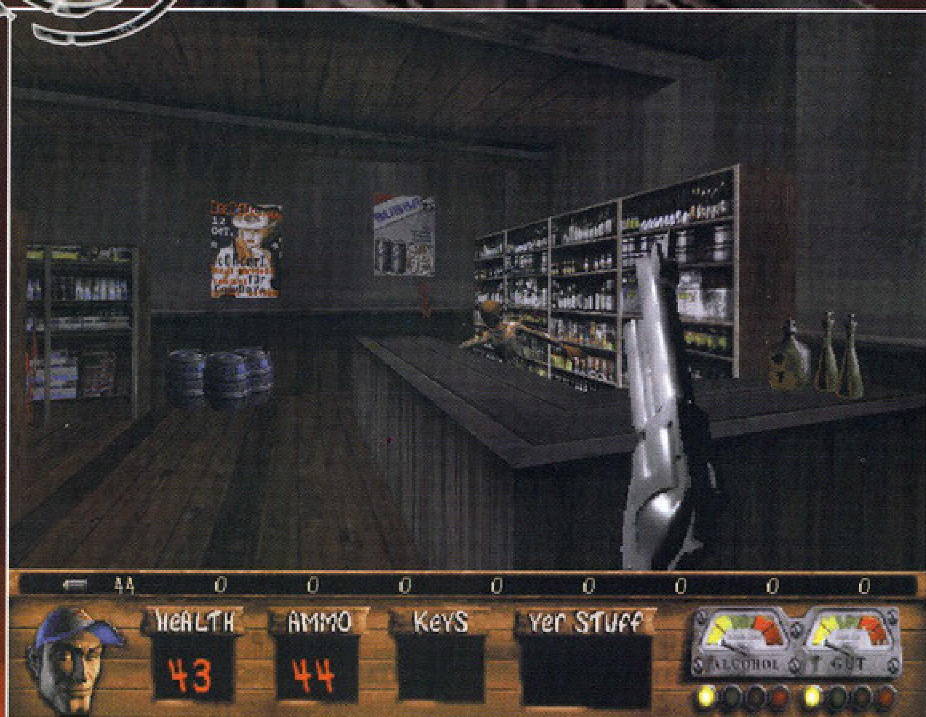
80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

E' proprio vero che, a volte, l'abito non fa il monaco. TC ne è un esempio lampante. Tecnicamente siamo su livelli pressoché scadenti, con una rappresentazione grafica degli edifici e dei robot piuttosto rudimentale. Le animazioni sono appena accettabili e lo scrolling si dimostra alquanto scattoso. Inoltre il sonoro è composto da musiche "melense" e da effetti, sicuramente, non eccezionali. Ma, nonostante ciò, non posso evitare di ammettere che il divertimento c'è stato, eccome! Strutturalmente il prodotto è stato ben concepito, utilizzando elementi ben congegnati come il sistema di controllo del tempo di gioco (rivelatosi funzionale e per niente scomodo) e la differenziazione del progresso tecnologico fra hardware e software, che porta il giocatore ad attuare impegnative e appaganti strategie di sviluppo. Durante i combattimenti si ha uno scarso controllo sui propri mezzi, a causa di un'interfaccia non proprio user-friendly, ma ciò passa in secondo piano anche perché la battaglia vera e propria viene pianificata in precedenza, quando bisogna scegliere i robot o gli aerei da gettare nella mischia e i loro armamenti, il resto lo si può lasciar fare al computer... Insomma un gioco strategico di poche pretese che darà del filo da torcere anche ai più abili amanti del genere.



A cura di Mauro (Mike) Ortolani e Alfredo "Zio Tom" Nardone.



Non ho mai sopportato i commessi scortesi, sono convinto che dopo qualche colpo in corpo sarà più gentile.



Ma chi gli ha dato la patente a quel tipo! Hey! Ci sono delle galline sulla strada, frena! Le voglio uccidere io!

REDNECK RAMPAGE

Sono finiti i tempi delle astronavi, dei medikit e degli steroidi; da oggi Whisky e torta di mele: oh, yeah!

Ebbene sì, lo confesso, questo gioco lo volevo proprio recensire io. Perché? Semplice, sono un vero appassionato del genere, gli sparatutto in soggettiva li ho giocati tutti. Sarà perché in fondo in fondo sono propenso all'immersione in un mondo alternativo (qualunque esso sia) per mezzo del punto di vista in prima persona, sarà per un innato desiderio di fuga dalla realtà... bah, non lo posso dire con assoluta certezza. Fatto sta che grazie alla mia ben nota capacità di persuasione ho convinto BDM ad assegnarmi la recensione.

Okay: Per dove partiamo? Per Hickston, nell'Arkansas. Hickston in realtà non esiste, è stata creata da quei geniacci della Xatrix Entertainment (già autori di Cyberia) per fare da sfondo alla vicenda che sta alla base di Redneck Rampage. In quella tranquilla cittadina due amici: Leonard e Bubba, si sono visti rapire il loro maialino preferito (Bessie) dalla solita orda di alieni scatenati. Cosa decidono di fare? Ovvio, andarse-



Tu non sei il mio maialino, allora ti sparo in fronte e mi faccio due costine e qualche salsiccia!



Con quella schiena pelosa sembra Lucio Dalla. Ma guardate che strana posizione ha assunto, che simpatico.



Alfredo

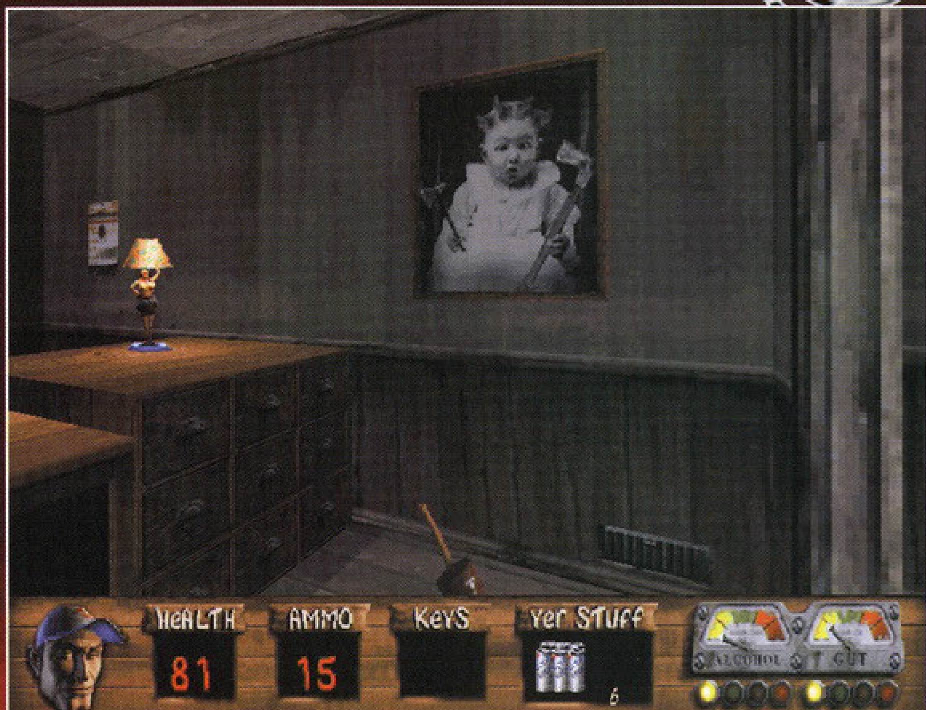
Dalla mia capanna sulle rive del Mississipi, vedo questi ragazzi alla ricerca del loro maiale rapito dagli alieni. Vedo anche questo gioco e sinceramente strizzo un po' il naso, non voglio sembrare sempre quello che rompe le scatole, ma penso che il mio compito sia questo: dire quello che penso.
Premetto che il gioco è molto bello, la grafica è stupenda, come sottofondo ci sono canzoni country molto divertenti, tutto è bello, le luci le ombre, il cielo.
Il punto è che io non mi riconosco in un contadino, o allevatore che sia; e soprattutto non rischierei mai la vita per salvare un maiale, per quanto possa essere intelligente resta sempre un porco, come tale siamo abbastanza simili ma mi sembra poco per portare avanti un discorso di devastazione totale di tutto e di tutti. Il gioco è divertente ma non coinvolge, e le musiche (bellissime) non fanno altro che portare il punto di vista del giocatore sempre più fuori dal gioco.
Secondo me ci sono varie ragioni che spingono un ragazzo a giocare ad un Kill 'em all, ci può essere quello a cui piacciono le armi allucinanti, e si diverte a fare saltare in aria tutto ciò che trova sul suo cammino, ci può essere chi apprezza la tensione di camminare per un lungo e stretto corridoio con lo shotgun in mano, pronto a fucilare qualsiasi cosa si muova o respiri, o magari anche solo chi prova repulsione ed odio per i nemici, bavosi e schifosi e ci gode a fargli saltare la testa e vederli sanguinare a terra. Così un ragazzo si scarica i nervi ed invece di fare cretinate, perché la rabbia in lui è troppo forte, si sfoga con mostri irreali, è quasi una catarsi dello spirito, non credo che abbia ragione chi trova la risposta delle idiozie giovanili nei videogiochi, ma forse questo non è ne' il tempo ne' il luogo per questo discorso, ritorniamo quindi al gioco.



Sono entrato in questa casetta di legno, ma nel buio non ho visto il nemico, ora butta veramente male per me!



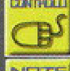
Duke Nukem 3D (3D Realms): una scampagnata nel futuro, dove il nucleare ha trasformato il mondo, tra prostitute e flipper, muniti di armi favolose, uno spara-spara simpatico ed emozionante.
Quake (iD Software): disperso in labirinti di sangue non sarà facile farsi strada, a fucilate, tra zombie, ragni umanoidi e mostri di ogni tipo ma alla fine si arriverà davanti a Shub-Niggurat pronti per lo scontro finale. Atmosfera cupa e lugubre per ore e ore di sano massacro.



Notate le decorazioni degli ambienti, fantastiche. Ma il bambino nel quadro non è il figlio degli Addams???

lo a riprendere. Non fatevi ingannare dalla pochezza dello story-board, sappiamo molto bene che è quasi sempre un optional in questo genere di giochi (Outlaws è l'eccezione che con-



 RAM MINIMA	16 MB
 CPU	P90
 VIDEO	SVGA 256 color
 AUDIO	Soundblaster & Comp.
 CONTROLLI	Tastiera, Mouse
 NOTE	Solo DOS, consigliato P120
 SOFTWARE HOUSE	Interplay



Pecorella smarrita a pastore...

Mi sembra doveroso un paragone, se fossi nei vostri panni e dovessi decidere se prendere o meno questo gioco farei la seguente domanda: "Ma com'è questo gioco rispetto a Quake e Duke 3D?" e subito dopo chiederei "Ma perché non vai a zappare i campi e non la smetti di rovinare PCGP che prima che arrivassi era una bella rivista?".
Alla prima domanda rispondo tra qualche riga, alla seconda c'è una sola risposta; non riuscirò mai a far crescere niente su di un campo, le mucche mi odiano, i maiali mi mangiano il pranzo e le voci che sento dentro di me litigano tantissimo con le galline.
Passando a cose serie vi posso dire che questo gioco a prima vista sembra un clone calzato e vestito di Duke, forse anche perché ha il suo stesso engine, ma andando avanti questa sensazione si perde quasi totalmente.
Come Duke i mostri in due dimensioni, in Redneck però sono inondati di texture e rifiniti seriamente meglio, tanto che a volte sembrano proprio in 3D, resta invariata la gestione dell'inventario, con la visualizzazione degli oggetti in basso affiancati alle chiavi. Un altro punto in comune è la presenza di scenari all'aperto.
Per quanto riguarda la gestione delle armi è più simile a Quake. La somiglianza si ferma praticamente qui perché oltre qualche stanza o corridoio che risultano simili, i due prodotti si staccano decisamente, i mostri di Quake sono cattivi e schifosi, si accaniscono contro di voi, si nascondono, in generale "fanno brutto", quelli di RnRp sono quasi simpatici, ci sono le galline, le mucche ed i maiali, e su questo punto meditate qualche secondo... basta così grazie.



✗ Per non sprecare munizioni colpire i nemici con lo shotgun a distanza ravvicinata.
✗ Utilizzate i nascondigli che lo scenario offre per ripararsi dal fuoco avversario.
✗ Attivate la mappa (con Tab) e recarsi sulle locazioni evidenziate per aprire porte e passaggi.
✗ Giunti a fine livello vedrete il vostro compagno, prendete allora la spranga e calategliela addosso, un modo strano per salutarsi, ma i gusti non si discutono.



Siamo sott'acqua e dopo varie immersioni ecco il passaggio segreto, chissà dove porta??



Al tramonto vengono fuori queste zanzare giganti... ma se non si leva di torno non riesco a seccare la gallina!!



Gli indicatori in basso a destra evidenziano il livello di alcool nel sangue e la mia fame.

ferma la regola). Il motore che spinge questa avventura è il ben noto Build, che ha già dimostrato tutta la sua versatilità con giochi quali Witchaven e, naturalmente, il mai troppo osannato Duke Nukem. Proprio per questo, a prima vista, potrebbe essere scambiato per una serie di livelli aggiuntivi per il succitato capolavoro della 3D Realms o per un altro spudorato clone; ma alla resa dei conti, cioè giocando, questo si rivela un dettaglio di secondaria importanza. Anzitutto l'ambientazione è veramente impagabile. Non più oscuri corridoi e tetre astronavi da esplorare, ma l'aperta e calda campagna del vecchio e profondo sud degli Stati Uniti; questo vuol dire casolari, granai, strade sterrate e tutta una serie di locazioni veramente ben trovate. Rispetto a Duke sono state completamente rinnovate le texture, per quanto riguarda i nemici si tratta sempre di sprite bidimensionali, ma il loro aspetto è decisamente migliore, più nitido e meglio definito; inoltre qui non avremo a che fare con alieni repellenti (non sempre almeno) ma con normali, per modo di dire, esseri umani (sempre comunque repellenti) da loro appositamente clonati per l'occasione e quindi sceriffi, contadini scalzi e barbuti, ometti magri dall'aria furbissima e via dicendo. Tecnicamente Redneck non si discosta molto da Duke, l'utilizzo dello stesso motore grafico rappresenta forse una limitazione, è pur vero che l'elasticità del Build consente una grande libertà; a differenza di Quake (non me ne vogliano i suoi sostenitori) qui le scariche di arma da fuoco lasciano il segno, si possono rompere vetrate , generalmente, si ha l'impressione di poter fare molte più cose. In generale si percepisce un certo miglioramento grafico nei dettagli quali soprammobili da distruggere o creature neutrali da eliminare. Già, perché non vi ho detto che da quelle parti è pieno di maiali, galline e zanzare modello Tornado. Yeah, e naturalmente non è tutto, potrete scegliere tra il consueto arsenale di gingilli per dare libero sfogo alla vostra creatività omicida; si parte da un piede di porco (che non è un prosciutto) passando dalla consueta doppietta per arrivare ad armi più sofisticate quali una balestra lancia dinamite e tante altre cosette deliziose. Ma la cosa più spassosa è la demenza assoluta del personaggio che siamo chiamati ad interpretare. Se Duke era il classico, rozzo "maranza con la pistola", Leonard è una



Io ci provo a spiegare le cose alla gente, ma se uno non capisce cosa devo fare... lo uccido no??!!



C'è una seria possibilità che si tratti della mucca pazza! Io non starei così calmo con una pistola puntata.



Questo pelatino vuole che gli spieghi il teorema di Pitagora... :"una pallottola sparata sull'ipotenusa..."

vera e propria bestia! Vi basti pensare che i power up, come accennavo nel cappello introduttivo, non hanno l'aspetto ipertecnologico a cui questi giochi ci hanno abituato, niente medikit e sfere di energia, ma lattine di birra, bottiglie di Whisky, torte di mele, di manzo e altre porcherie assolutamente esilaranti. Un discorso a parte va fatto per le musiche del gioco: a far da colonna sonora alle nostre sparatorie ci sono otto brani di puro Rock sudista. Non sono ferrato in questo genere musicale ma posso citarvi come riferimento i Lynird Skynird se vi può interessare. E per chiudere alla grande sappiate che il gioco non ne vuole sapere di Windows 95 e che funziona solo sotto Dos. Se disponete di un computer "normale" potrete giocare in bassa risoluzione o nella classica 640x480. Se invece nella vostra macchina c'è il generale Lee con la sciabola sguainata potrete gustarvi la 1600x1200. E' ovviamente prevista l'opzione per il gioco in multiplayer. Bene, ho giocato ad un altro videogame violento, poco etico e pieno di sangue e sono ancora ben convinto che non uscirò a fare un massacro per le strade. Forse qualche giornalista benpensante rimarrà deluso per questo e vi assicuro che la cosa non mi dispiace affatto.



89

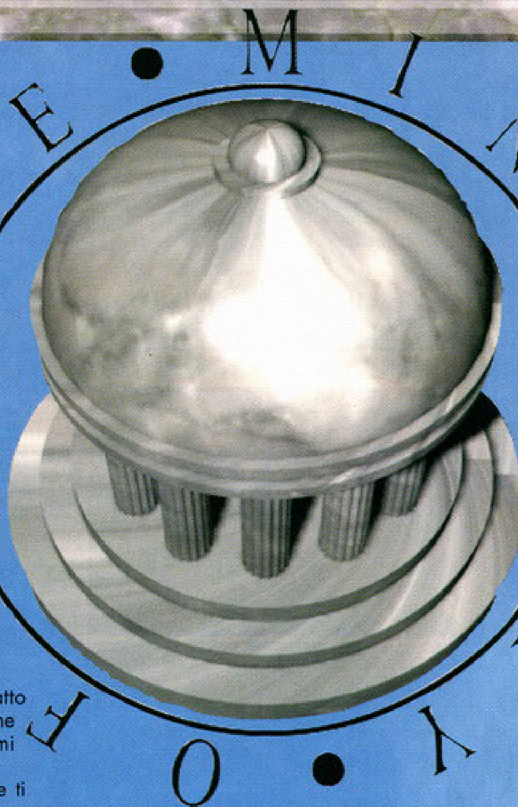
GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ho deciso di dare un bell'89 a Redneck Rampage, non perché il gioco in sé non meriti un voto con il nove davanti, quanto perché l'idea di base parte comunque da un concetto, quello del gioco "stile Doom" già sfruttato fino all'osso. Questo non vuole assolutamente dire sminuire il valore del gioco, RR è un arcade che poggia le sue basi su di un engine grafico di tutto rispetto e che presenta alcune trovate divertenti e originali pur non rappresentando un punto di svolta per il genere. L'umorismo e la demenzialità potrebbero far storcere la bocca agli amanti dell'eroe massiccio e corazzato che non ride mai; è indubbio che con una premessa del genere: "devo salvare il mio maiale" non si può pretendere tensione e inquietudine alla Quake, ma questa è solo una questione di gusti personali. Il gioco è bello, a me è piaciuto tantissimo, se avete giocato a Duke Nukem fino all'esaurimento questo sarà per voi una boccata di ossigeno, una piacevole variazione sul tema in attesa di Hexen 2, Jedi Knight e Unreal.



ULTIMA 7: THE BLACK GATE

Mitico Ministry of Game,
mi chiamo Fabio e sono un grande appassionato di giochi di ruolo ed avventure in genere. A proposito vorrei ringraziare Karim De Martino per Heroes of Might & Magic 2; mi piace da matti (non KDM, il gioco). Ti scrivo perché cerco disperatamente aiuto per Ultima 7: The Black Gate (essendo un gioco piuttosto vecchio nessuno è stato in grado di aiutarmi; spero che almeno tu non mi deluda). Il problema è il seguente: quella cleptofoba di Penumbra (residente a Moonglow) ha chiuso a chiave la porta di casa e io non posso entrare! Come se non bastasse, essendo un tipo eccentrico, ha lasciato uno strano messaggio che dice di "posare un martello per terra per entrare". Facile, dirai tu, ma fatto questo, il messaggio magicamente cambia e appare scritto: "prendi con cura l'oggetto per proseguire". Ancora più facile, dirai tu, ma fatto anche questo non succede più nulla! Spero che tu sappia come fare (ma ti prego, non dirmi anche tu di usare la telecinesi!) [...]
Confidando in una tua risposta, ti ringrazio e ti saluto con un Ciao perché la Vespa costa troppo.

Fabio, Barletta (Ba)

Caro Fabio ci sei andato davvero vicino. In fondo come tu stesso hai detto la faccenda non è poi tanto difficile. Appena arrivi davanti alla porta di Penumbra non devi far altro che leggere RIPETUTAMENTE la placca con su scritto il messaggio. Così facendo scoprirai che oltre a lasciar giù il martello dovrai lasciare l'anello d'oro, il lockpick e altri oggetti d'oro in tuo possesso. Fatto questo la porta si aprirà come per magia. Ricorda: continua a leggere la placca con i messaggi fino a che non conoscerai il nome di tutti gli oggetti da lasciare giù; è tutto qui.

ALT! Fermiamoci un attimo. C'è qualcosa che non va. Negli ultimi mesi la posta elettronica indirizzata al sottoscritto continua a peggiorare. Le vostre missive digitali diventano di giorno in giorno sempre più brevi e confuse impedendomi di darvi una risposta. Addirittura questo mese ho ricevuto una e-mail nella quale non veniva nemmeno nominato il titolo del gioco al quale si riferiva. Va bene che Internet è infinitamente più veloce della posta tradizionale e questo può dare alla testa, ma provate almeno a rileggere le lettere prima di spedirle... e comunque sia, continuate a scrivere!!!

REALMS OF THE HAUNTING

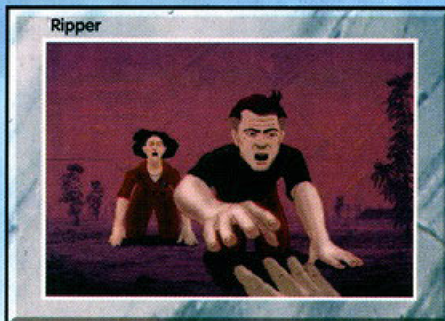
Ma in questa stanza ci sono già stato, sì è quella dove in pratica ho iniziato il viaggio. E ora, dopo tutto quello che ho dovuto affrontare, sono al punto di partenza? Mah, valli a capire gli sceneggiatori. Comunque vediamo, lì c'è il grammofono e poco più in là il sarcofago. Già il sarcofago, proviamo ad attivarlo, all'inizio non si poteva fare, ora probabilmente con tutti gli oggetti che ho raccolto ci sarà qualcosa che può servire. Niente, nulla... ma le due aste sui fianchi? Capperi, dei trasportatori... attiviamoli. Ehi, ma questa è la grande piscina, quella degli scheletri... appunto, eccoli che tornano. Scappiamo riattivando l'asta. Eccoci di nuovo nello studio, bene ora proviamo l'altra asta.
La locazione d'arrivo è quella dell'osservatorio, dove in pratica mi ero piantato in precedenza. Rivisitiamola lo stesso. La porta che da sulla balconata esterna è ancora inattivabile e anche le altre due porte ostruite dai detriti rimangono inesorabilmente bloccate. Ma Adam (o Rebecca) non mi aiuti più? Cosa devo fare, devo forse ripercorrere tutte le locazioni dei capitoli precedenti nella speranza di trovare qualcosa? Ma cosa?
Bene questo è quello che mi sta succedendo in Realms Of The Haunting e chi se non voi (che tra l'altro siete stati egregi nell'invogliarmi all'acquisto) potrebbe aiutarmi? [...]
Vi saluto augurandovi buon lavoro (cosa che fate, egregiamente) e spero possiate aiutarmi, ma soprattutto vi ringrazio per la pazienza che avete avuto nei miei confronti.
Ooops, che sbadato, non ho detto chi sono. Sono Nelson, il "vecchio neogiochista ludico".

Nelson Ducceschi, San Carlo Canavese (To)

Ciao Nelson e bentornato fra noi. Devo dire che è stato piacevole leggere la tua lettera, ma come vedi ho dovuto tagliarla per problemi di spazio. Comunque mi sembri una persona molto simpatica e disponibile perciò se hai voglia di scambiare quattro chiacchiere con noi (visto che, come dici tu, ti sembra di parlare con dei vecchi amici) perché non scrivi una bella lettera indirizzata alla nostra rubrica della posta? Ma adesso veniamo al tuo problema.
Non attivare i trasportatori, ma esci dalla stanza e scendi le scale. Qui adesso dovrebbero esserci delle porte che in precedenza erano chiuse, ma nelle quali ora puoi accedere. Ad esempio entra nella terza porta del muro di sinistra (dovrebbe essere una camera da letto) accendi la luce, raccogli la pozione e sposta la cesta. In questo modo aprirai la seconda porta sul muro di sinistra; entraci e clicca sulla piastrella di colore diverso dalle altre. Un'altra porta si aprirà e dentro questa nuova stanza troverai una preziosissima mappa della casa. Penso che questo ti possa bastare, non voglio andare avanti con la soluzione altrimenti ti tolgo troppo divertimento. Mi raccomando, fatti risentire!

RIPPER / THE DIG / FIFA 97

Carissimissimo Riccardo,
tu che aiuti ogni mese qualcuno che ne è bisognoso, questo mese sarò io a chiederti qualche cosetta. Ho tre richieste da farti:
Ripper
Sono arrivato nella casa dove c'è il vecchio a cui è morto il fratello, lì ho preso la bomboletta aspiratutto nel gioco in salotto, ma su, in camera da letto, c'è un altro gioco che non riesco a fare.
The Dig
E' da Gennaio che sto aspettando le soluzioni, ma non le ho ancora ricevute. Sono nel "NEXUS" e ho aperto la seconda porta, ma non riesco a trovare i comandi che azionano il pulsante del tram.
Fifa 97 & NBA Live 97



Ripper

Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02- 38010028
E- Mail: pcgame@contatto.it - rickylaz@mbox.vol.it



Di Fifa ho già trovato dei trucchi in PC Game Parade di Marzo, però se ce ne fossero degli altri non mi dispiacerebbe saperli! Invece di NBA Live 97 non hai pubblicato ancora niente, spero che lo farai presto.

Mattia Cattaneo, Offanengo (Cr)

Addirittura tre richieste! Mi vuoi mettere davvero a dura prova... no, sto scherzando, lo sai che niente mi può scalfire, in fondo il rivestimento integrale in titanio che mi sono fatto fare l'anno scorso dovrà pur servire a qualcosa. Per quel che riguarda le tue richieste invece ho delle buone e delle cattive notizie. Cominciamo con le buone:

Ripper

Qui voglio proprio tagliare la testa al toro. Non sprecherò tempo descrivendoti come risolvere il puzzle, ma (visto che non sei stato l'unico a chiedermi aiuto per questo gioco) pubblicherò i cheat per passare tutti i puzzle di Ripper.

Digita i seguenti codici durante il puzzle per risolverlo istantaneamente

Catherine's Well ICE	*ARCADE*
Falconetti's Shooting Gallery	*ARCADE*
Catherine's Brain ICE	*CAFFEINE*
Web Runner's Archive Puzzle	*ZZTOP*
Falconetti's Secret Well Puzzle	*HEADACHE*
Pegasus Well Chess Game	*ASPIRIN*
Orestes Well ICE	*ARCADE*
Odysseus Well ICE	*ARCADE*
Falconetti Book Puzzle	*SPONGE*
Anti-Viral Well Puzzle	*PRETZEL*

The Dig

Il tram non arriva perché devi sostituire il cristallo privo di vita. Per far questo dopo aver aperto la seconda porta devi andare da Brink e risvegliarlo con il cristallo luminoso in tuo possesso. Torna al museo insieme a Brink il quale ti aiuterà ad aprire la porta rotta. Dietro questa porta troverai un bidone pieno di cristalli vivi. Raccogline un po' e il gioco è fatto.

Fifa 97 & NBA Live 97

Ed eccoci alle brutte notizie; purtroppo per questi due giochi non ci sono novità. Per NBA Live 97 non ci sono ancora tracce di possibili cheat (al massimo in Internet puoi trovare un interessante editor) mentre per Fifa 97 non ci sono nuovi cheat. Rimanendo in tema Fifa 97 però ne approfitto per rispondere a Marco Marche che si trova in panne visto che il suo BIOS non vuole impostarsi sulla data del 29 Febbraio 97 perché non esiste. Per aggirare il tuo BIOS non devi far altro che impostare la data sul 29 Febbraio 96 dopodiché devi cambiare l'anno dal 1996 al 1997 e vedrai che il BIOS non avrà nulla da ridire.

RADIX: BEYOND THE VOID

Caro Ministry of Game,
ho comprato da poco Radix, un gioco molto bello. Mi potresti dare qualche consiglio o trucchetto? Grazie e ciao.

Emiliano Squillante, Segrate (Mi)

Non c'è che dire, come lettera è davvero stringata. Ma va bene comunque, almeno ci sarà più spazio per le altre lettere. Purtroppo i cheat per Radix non sono molti (solo due), ma ti faranno comunque comodo.

NSOPTA	*Tutte le armi*
NSBAGWAN	*Power Sheld*

ERADICATOR



Grande Ministry of Game,
ultimamente mi sto divertendo a giocare ad Eradicator. Siccome, però gli ultimi livelli che ho affrontato sono stati davvero difficili da portare a termine, comincio a preoccuparmi per quello che mi aspetterà più avanti. Sapendo quanto sia lenta la posta tradizionale (rispetto ad Internet che non ho), metto le mani avanti e ti chiedo in anticipo se conosci dei trucchi o altro di simile. Ciao e grazie.

Antonio Marinoni, Como

Ma cerrrto che li ho! È interessante questa tua teoria dell'anticipare la richiesta rispetto al momento del bisogno, ma a questo punto spero che tu, nel frattempo, non sia riuscito a finire il gioco senza bisogno dei cheat. In ogni caso, per non correre rischi eccoli pubblicati:

\ragamuffin	*Invincibilità*
\arms	*Tutte le armi e le munizioni*
\gift	*Tutti gli oggetti dell'inventario*
\dig	*Per camminare attraverso i muri*
\overdrive	*Super Weapon*
\vici	*Per completare il livello all'istante*
\aimove	*Immobilizza i nemici*
\grav	*Diminuisce la forza di gravità*
\dunhour	*Uccide tutti i nemici*
\poed	*Assenza di gravità*
**	*Per ripetere il cheat*

LETTERE DAL FUTURO

Lettere da dove? No, non sono impazzito, semplicemente da questo mese il Ministry of Game si divide in due. Nella prima parte, come avete visto, continuerò a rispondere alle vostre missive, mentre in questa seconda parte pubblicherò di mia spontanea volontà i cheat più nuovi che mi sono arrivati dalle varie dimensioni parallele alle quali sono collegato in modo da anticipare le vostre ipotetiche future richieste (da qui il titolo).

DIE HARD TRILOGY

Lo scorso mese la recensione, questo mese i cheat. E sono davvero tanti visto che si tratta di tre giochi in uno.
Durante il gioco (uno qualsiasi dei tre) premete ESC per mettere in pausa, premere i tasti R e 2 quindi tenerli premuti e digitare le seguenti sequenze di tasti:
Die Hard 1
destra, su, giù, E. Per attivare la modalità GOD



destra, E, giù, O (la lettera, non lo zero). Per avere 50 granate, bombe lacrimogene, ecc.
destra, su, giù, giù, E, destra. Per avere le diverse armi.
Destra, E, A, destra. I nemici con la pistola si spareranno in mezzo alle gambe.
Destra, E, E, giù. Per attivare la modalità "ciccione".
Giù, E, E, giù. Sacrificio agli dei.
A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, destra, destra, destra, destra. Modalità "scheletro".
Destra, su, giù, giù, E, destra. Per avere tutte le armi infinite.
Die Hard 2
destra, su, giù, E. Per avere le armi. Ripetetelo due volte per attivare la modalità GOD
destra, E, sinistra, O, A, giù, E. Per avere il pieno di missili e granate.
Giù, E, A, giù. Modalità "scheletro".
Die Hard 3
sinistra, O, su, giù, E, destra. Per avere vite infinite.
E, O, X, O, E, sinistra, X, giù, sinistra. Quando vi scontrerete contro una macchina la farete volare via.
Ogni volta che inserirete un codice nel modo corretto la pausa dovrebbe disinserirsi automaticamente

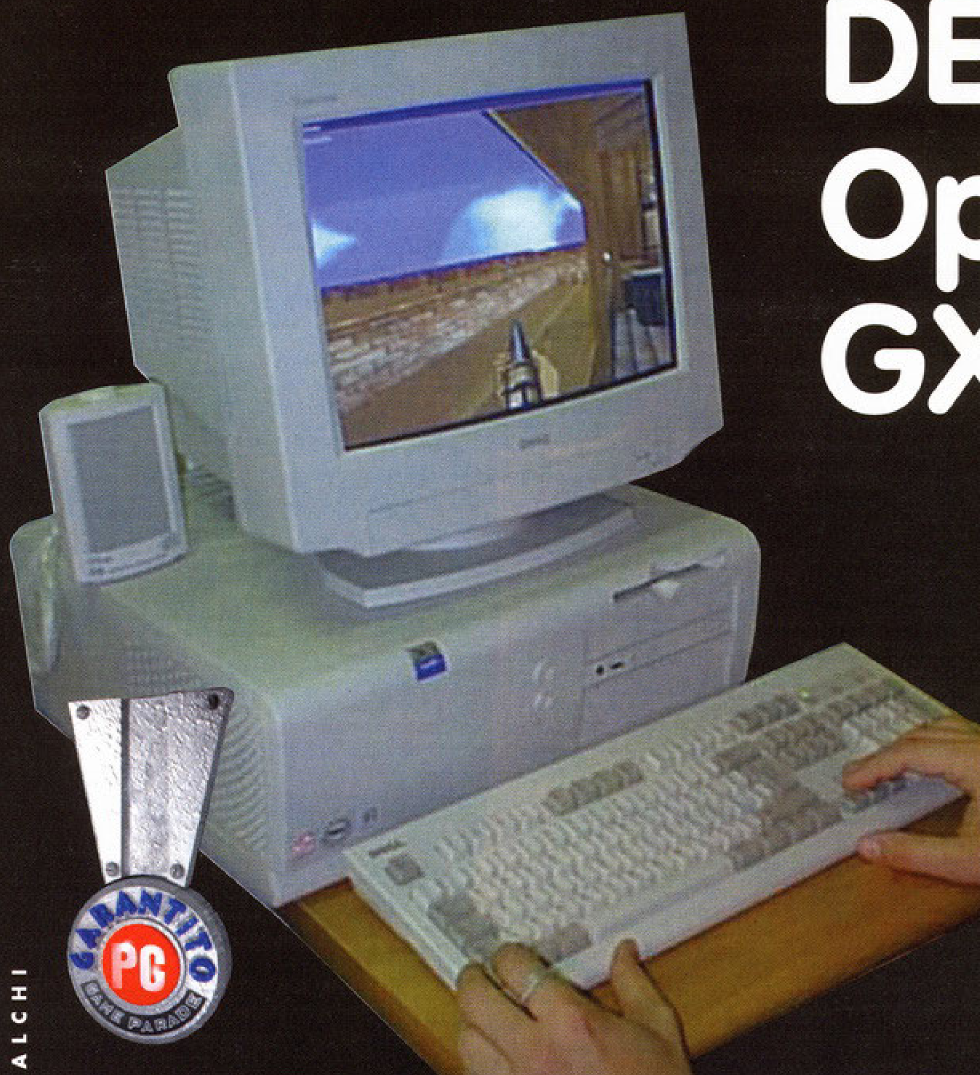
C&C: RED ALERT

Vi ricordate di quel vecchio gioco per Amiga che di nome faceva "It came from the desert" dove bisognava sconfiggere un esercito di formiche giganti? Bene perché questo cheat riguarda una missione segreta per C&C:RA dove si avrà a che fare proprio con formiche giganti. Per accedere a questa missione basta tenere premuti i due tasti SHIFT mentre con il mouse si clicca nell'angolo in alto a destra del monitor su quella specie di altoparlante rotondo.

NO CARRIER

Vi saluto con questo nuovo titolo del box di congedo, scelto per via dell'enorme quantità di ore che ultimamente passo in Internet. Vorrei trattenermi ancora un po' con voi, ma il mio Shuttle per Venere sta per partire. Se poi lo perdo arrivo tardi alla festa e, si sa, i venusiani non sopportano i ritardatari. Cstwyrtzxkj!!! (che in venusiano vuol dire "Alla prossima!!!")

DELL OptiPlex GXi



A CURA DI ALBERTO FALCHI

Che PC prendere... di marca o assemblato? Ci sono sempre i pro e contro per ognuna delle due scelte, ma questa volta sembra che si sia riusciti a trovare un ottimo compromesso. Vediamo insieme le caratteristiche di questo PC giuntoci in prova.

Come tutti voi saprete il vantaggio di acquistare un PC assemblato è la possibilità di comprarlo come si vuole, montandoci su le schede che vogliamo noi in relazione alle nostre esigenze e al nostro portafoglio. Infatti i PC di marca, oltre a essere in generale più costosi, hanno il brutto svantaggio di essere venduti così come sono intesi dalla ditta che li fabbrica, che solitamente o tende a integrare tutto sulla motherboard (tipico dell'IBM), oppure preferisce utilizzare alcune componenti non proprio all'avanguardia un po' per tenere basso il prezzo e un po' perché magari quel particolare PC è inteso per applicazioni per le quali la velocità di certe periferiche non è indispensabile (per fare dei bilanci in effetti non è fondamentale avere una scheda video accelerata 3D). Dalla loro parte i PC di marca possono vantare una garanzia solitamente più lunga e un'assistenza che nessun assemblatore potrebbe fornirci.
In questo caso però il produttore è riuscito a fornire un PC adatto alle applicazioni ludiche, ma con i vantaggi di cui parlavo prima.
Iniziamo col dire che la CPU è quanto di meglio si possa trovare sul mercato, MMX escluso, un bel P200. Sicuramente con un processore simile non avrete alcuna difficoltà a far girare qualsiasi tipo di gioco. La dotazione di memoria però ci fa capire come questo computer possa venire utilizzato anche per applicazioni più serie, come per esempio la grafica: 32 Mega infatti sono abbastanza per far girare in modo degno qualsiasi programma di CAD o di fotoritocco (ricordate comunque che se avete intenzione di utilizzare il PC principalmente a questo fine vi conviene passare subito a 64 Mega, dal momento che i prezzi della RAM sono attualmente molto bassi). Il disco fisso invece ha una capienza di ben 2 Giga, è quindi abbastanza grosso da non darci problemi di esaurimento dello spazio, almeno per un po' di tempo. Completano la configurazione una scheda audio a 16 BIT compatibile Sound Blaster e un buon monitor da 15 pollici.
Fin qui tutto a posto, sembra una configurazione di tutto rispetto, ma se analizziamo gli altri elementi riceviamo una piccola delusione: il lettore di CD è un 4X, e la scheda video è una semplice Trio64, che non è da buttare via ma non è nemmeno l'ultimo grido in fatto di prestazioni. Mi stupisce abbastanza il fatto che il CD sia così lento, dal momento che mettere un lettore 8X avrebbe influenzato di pochissimo sul costo finale della macchina... inoltre molti assemblatori ultimamente stanno incominciando a montare sulle proprie macchine dei 12X o addirittura dei 16MaX (una tecnologia particolare della quale vorrei parlarvi, ma purtroppo mi manca lo spazio), quindi la scelta del 4X mi sembra davvero molto strana.
Passando alla scheda video devo dire che la mia sorpresa non è stata poi così forte, anzi, forse ero quasi contento di trovare la buona vecchia Trio64, e questo per un semplice motivo: ultimamente le schede equipaggiate col chip 3Dfx stanno conquistando il cuore dei videogiocatori, ma necessitano di una scheda video già presente nel sistema, dato che si occupano solo dalla grafica 3D. Se avete intenzione di acquistare questa scheda è allora inutile possederne una accelerata 3D, dato che i soldi spesi sarebbero sprecati dal momento che queste funzioni rimarrebbero inutilizzate. In quest'ottica la Trio64 è quindi la scelta migliore, visto il suo ottimo rapporto qualità prezzo.
Per concludere consiglierei quindi questo PC a tutti coloro che utilizzano il computer per giocare, ma anche per compiti più impegnativi. Suggerirei di cambiare il CD e aggiungere una scheda video equipaggiata di 3DFX.

PRO

- Ottima assistenza da parte del produttore.
- Ottime sia la CPU che la dotazione di RAM.

CONTRO

- E' consigliabile affiancare alla scheda video un'altra dedicata al 3D.
- Lettore di CD-ROM a quadrupla velocita'.

DISTRIBUTORE: Dell

Siamo onesti

Il fenomeno Internet in Italia sta prendendo sempre più piede, oramai anche i panettieri si fanno pubblicità in questo modo. Uno strumento di comunicazione nato per scopi militari è passato dapprima nelle mani degli universitari e poi in quello delle massaie.
Quello che doveva essere lo strumento per la libera comunicazione e per la realizzazione del sogno dei democratici si è trasformato in un fenomeno commerciale tradendo l'idea originale.
Tuttora, ricordo con malinconia i tempi in cui il web non esisteva ancora (al massimo si poteva disporre, nel migliore dei casi, del gopher). Bei tempi quelli, facevi gli ftp a velocità assurde, la rete non era intasata come oggigiorno. Peccato solo che per accedervi bisognava andare in università o attraverso altre "scorciatoie". Poi sono venuti i provider e con loro la mentalità è cambiata: tu paghi e da casa ti colleghi per visitare comodamente i musei degli altri stati!
Abbonati con me ti farò accedere alla grande rete...
Ehi compra questo prodotto, potrai fare le telefonate intercontinentali al costo di una urbana.
Accedi con noi, vedrai che velocità! La videoconferenza.
Si okkey e poi?????
Ora come ora, in Italia la situazione è a dir poco drammatica: i grandi provider lavorano in perdita, i piccoli pure.
La differenza maggiore sta nella velocità. I piccoli (avendo pochi clienti) danno ai loro utenti una larghezza di banda sufficiente e permettono loro di sfruttare spesso la velocità di picco (quella massima per intenderci) del loro modem.
I grandi offrono l'accesso a internet a costi bassi e convenienti offrendo però prestazioni scarse.

Il futuro è quindi facile da ipotizzare: avremo solo grandi provider visto che i piccoli non hanno fondi sufficienti che gli permettano di contrastare il potere dei grandi colossi. Oltretutto, la maggioranza di questi dichiara di poter garantire una larghezza di banda corrispondente alla velocità dei modem (chi 28.800 e chi 33.600). NON E' VERO.

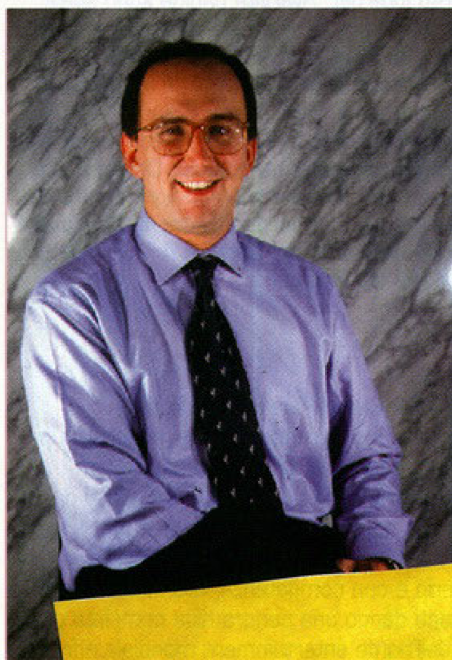
"Nessuno, ripeto nessuno può offrire queste prestazioni e ve lo dimostro":

Una linea dedicata a 64 k costa circa 25.000.000.
Come fa un provider a guadagnare offrendo al mercato connessioni garantite a minimo 28,8 k a 200.000 lire quando poi 3 utenti collegati contemporaneamente gli saturano il collegamento con internet??????
Io ai miracoli non ci credo e nemmeno voi immagino. La realtà è che nessuno può garantire quella velocità visto che poi in fondo a disposizione avete circa 2-4 kbit di media e quindi addio alla videoconferenza, addio alle telefonate a basso costo e via discorrendo.
Un altro dato che spesso sento nominare dagli utenti inesperti è il rapporto modem/utenti cioè la possibilità di trovare il telefono libero.
Questo è un dato che nessuno può darvi con precisione visto che entrambe le variabili variano in continuazione: gli utenti difficilmente rimangono costanti come numero e i modem difficilmente funzionano sempre (qualcuno si impalla, qualche altro si rompe, altri ancora vengono aggiunti). Se variano entrambi questi fattori figuriamoci il loro rapporto!
Se per caso poi trovate davanti a voi una persona che ostenta tanta sicurezza nel dirvi con orgoglio questo valore provate prima a chiedergli se il dato si riferisce a una media nazionale o a una città precisa e poi guardatelo in faccia per vedere gli occhi che fa visto che in fondo voi abitate a Milano, a Roma, a Napoli e non abitate mica "mediamente in Italia".
Non stupitevi comunque di sentirvi dire cifre strane.
I rapporti variano molto ed è da considerare buono un qualcosa che si avvicina ad un rapporto di 1:10. Anche questo però non vuol dire che voi troverete sempre libero.
La stessa Telecom non può garantire di offrirvi sempre il suo servizio.
Se per esempio in una città come Roma metà della popolazione si mettesse tutta contemporaneamente a telefonare, beh, che ci crediate o no le centrali telefoniche impazzirebbero e io non riuscirei a trovare il mio telefono libero.
Io non ho nessuna garanzia di poter usufruire sempre del servizio telefonico dall'ente di monopolio figuriamoci dagli altri....
È più importante sapere la velocità che c'è tra il singolo nodo e i server per evitare colli di bottiglia: avere 50 modem a 33.600 che confluiscono tutti in una linea a 19,2 k per raggiungere i server e poi uscire a 2 mega bit su internet vuol dire viaggiare al MASSIMO a 19.200 bit al secondo (circa 1600 byte o caratteri che dir si voglia al secondo).

Mi rendo perfettamente conto della stranezza di questo discorso; ma queste sono solamente mie conclusioni e riflessioni che ho voluto proporre a voi, non perché odio Internet, ma proprio perché la considero una rivoluzione... Mi piacerebbe viaggiare veloce, ma ora come ora non è possibile, almeno da noi in Italia...

TOP MEDIA MAGAZINE

Il giornale "nel giornale" per i veri appassionati di Informatica



Salve a tutti!

Occupo questo spazio sottratto con fatica alla Redazione per comunicare direttamente con voi Lettori con l'obiettivo di creare un filo diretto che vi informi mensilmente sulle iniziative che la nostra piccola Casa editrice promuove.

Può forse sembrare un'iniziativa insolita - o per alcuni una trovata pubblicitaria - ma vi garantisco che non è così. Per noi realizzare un giornale "nel giornale" ha principalmente l'obiettivo di informarvi sulle riviste che vi aspettano in edicola e di segnalarvene i contenuti in modo da consentirvi di valutare e di scegliere quelle di vostro interesse per darvi l'opportunità di lavorare, studiare o divertirvi.

Da non perdere!

Ma in realtà esiste anche un'altra ragione. Quella di "raccontarci" a voi per spiegarvi che accanto a **PC Windows** e a **PC Game Parade** - le nostre testate "storiche" - ne esistono altre che, insieme con un cospicuo numero di iniziative speciali, rappresentano un piccolo ma qualificato "polo" informativo.

L'ultima nata tra le nostre testate è **Net.ropolis**, la prima guida al mondo di Internet il cui obiettivo è esaudire il desiderio degli utenti della grande Rete di "viaggiare informati" tramite le segnalazioni dei siti più interessanti. Ma se la selezione dei siti è di fondamentale importanza per l'utilizzo di Internet, la selezione del software disponibile nei circuiti dello shareware è altrettanto importante per chiunque utilizzi un PC. Ecco perché in edicola trovate anche **PC Windows Magazine**, fra le più complete collezioni di shareware dedicate esclusivamente a Windows 95; lo **Speciale di PC Game Parade** con i demo dei giochi più gettonati del momento assieme a strumenti per aggiungere livelli e nuovi personaggi ai videogame più diffusi; **Top Gest 97** il software gestionale ideale per i professionisti e le piccole aziende; **Astrowin**, il programma professionale di astrologia e molto altro ancora.

Nelle pagine che seguono troverete un completo elenco dei prodotti attualmente in edicola. Sicuramente c'è quello che fa per voi.

Buona lettura!

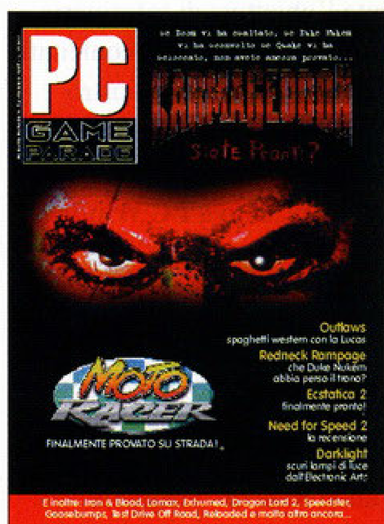
Michele Maggi



PC Windows

La prima rivista dedicata a Windows e alle interfacce grafiche

PC Windows è il punto di riferimento per gli utenti più evoluti che richiedono il massimo alla propria macchina e agli applicativi che usano abitualmente. È composta da svariate sezioni che spaziano dalla programmazione alle prove su strada dei pacchetti più recenti e dei prodotti hardware più avanzati. In questo numero, oltre trenta pagine sono dedicate allo speciale sulle **Videoconferenze** con i software e i sistemi hardware più evoluti, per parlare e vedersi attraverso Internet. Svariate pagine sono state dedicate a **sette stampanti ad aghi** e correlate ad un articolo sul software dedicato alla compilazione del **740**. Sempre riguardo alle prove software e hardware troverete il programma dedicato alla grafica **Fractal Design Detailer** e il computer **Dell Optiplex GXiL 5133** pronto per la connessione in Rete. Completano la rassegna **Norton Antivirus** della **Symantec**, il portatile **Panasonic CF-25**, la scheda **Awe64 Gold** e infine **Corel Lumiere**. Inoltre la rubrica di programmazione con **Delphi 2.0** e **Java**, mentre sul cd rom allegato troverete più di **500 Mbyte** di software da provare e da conservare fra cui dimostrativi commerciali come **Microsoft Internet Explorer per Windows 95 e 3.1**, **La Tavola Imbandita**, **Italia OnLine Client** e **Ary**, il primo programma che svela tutti i segreti di **Windows 95** in italiano.



PC Game Parade

La più completa guida al mondo dei videogiochi

In ogni numero di **PC Game Parade** troverete le fantastiche interviste ai programmatori dei videogame più caldi del momento, recensioni, prove e - sempre più numerose - le anteprime esclusive sui titoli più attesi dai videogiocatori di tutta Italia. PC Game Parade è un appuntamento irrinunciabile che, mese dopo mese, conduce, con criterio e con competenza, alla scoperta dei giochi più interessanti dando una panoramica completa di ciò che il mercato dell'home entertainment mondiale offre.

Nel numero in edicola in questi giorni troverete la recensione in esclusiva di **Carmageddon**, il gioco più violento di tutti i tempi, un fantastico reportage da Parigi sulla **Psygnosis**.

E per gli appassionati di corsa le recensioni di **Need for Speed II** e **Motoracer**, fantastica simulazione motociclistica.

Come di consueto sul cd-rom allegato tantissime demo giocabili, oltre ai moduli musicali, mappe aggiuntive e ben 16 soluzioni di gettonatissimi videogiochi.

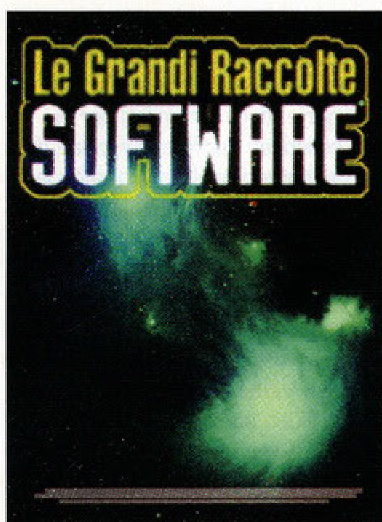


Net.ropolis

La prima guida tascabile interamente dedicata a Internet

Net.ropolis nasce come risposta alla crescente esigenza di "viaggiare informati" nelle autostrade della grande Rete. Internet è un fenomeno che coinvolge praticamente tutti gli ambiti di attività ed è un potentissimo "canale" di comunicazione che mette chiunque in grado (e con un minimo investimento) di dialogare, informarsi, aggiornarsi su qualsiasi argomento.

In ogni numero di **Net.ropolis** troverete interviste ai più affermati divi del mondo dello spettacolo, inchieste sui fenomeni più *trendy*, approfondimenti e consigli su come utilizzare al meglio le risorse che Internet mette a disposizione oltre ad una ricca selezione di siti (oltre cento per ogni numero) che davvero vale la pena visitare. E nel numero in edicola un **dischetto** allegato con centinaia di link e software per navigare. Me ci sono anche le interviste alla bellissima **Natalia Estrada**, ai **Ridillo** e a **Maurizio Nichetti** e poi le dritte per farsi una casella di **posta elettronica gratis**. Sapevate che potete mandare **messaggi da Internet sui telefonini**? No? Leggete l'inchiesta e saprete come fare. Non mancano infine le consuete **recensioni** di più di 100 siti di musica, cinema, viaggi, televisione, cucina, animali eccetera.



Le grandi Raccolte Software

Guida all'acquisto delle maggiori produzioni videoludiche

Cd-rom che contiene oltre **150 schede** dei prodotti più gettonati del momento divisi per categoria: abbiamo i "classic" veri e propri incredibili capolavori che non possono mancare a nessun amante dei videogiochi; i prodotti "family"; un importante riferimento per tutti coloro che vogliono usare il computer non solo per passare piacevoli momenti di spensieratissimo svago, ma anche imparare lingue straniere, concetti scolastici altrimenti difficili e artificiosi. Ma non finisce certo qui: all'interno del cd-rom potrete trovare anche **demo e versioni shareware** di altissima qualità, uno su tutti: **Quake**, l'acclamato nuovo prodotto della iD software, record di vendite in tutto il mondo è accluso nella sua versione shareware per appassionare tutti i videogiocatori (e non) di tutta Italia. Potrete altresì consultare tutte le schede dei singoli prodotti sfruttando un comodo, intuitivo e velocissimo motore di ricerca, o ancora vedere dei filmati esplicativi su gran parte dei prodotti presentati.

Questa raccolta quindi, presa nella sua globalità, risulta un metodo chiaro e sicuro per vedere cosa il mercato del software offre, toccando con mano vari prodotti e scegliendo per il meglio il proprio acquisto in maniera completamente autonoma.



Raccolta Speciale PC Game Parade

Una compilation per giocatori professionisti

Dalla una delle più popolari e competenti riviste di videogiochi presenti sul mercato vi proponiamo una raccolta di due cd-rom contenenti i migliori demo giocabili, le migliori utility shareware, centinaia di icone e upgrade per il software attualmente disponibile. Non solo giocare, ma giocare con testa, sfruttando il proprio pc per divertirsi in maniera costruttiva, apprendendo, divertendosi, e migliorando al contempo le prestazioni del proprio sistema. Questa raccolta si distingue dalle altre anche per l'ottica con cui è stata sviluppata: il materiale selezionato è di altissima qualità, giochi attesissimi e rappresentanti dei massimi standard qualitativi quali **Duke Nukem 3D** o **Big Red Racing** trovano spazio all'interno di questo speciale. Non dovrete più preoccuparvi di configurare e installare a mano i vari software: l'interfaccia presente è studiata per abbinare un ottimo impatto grafico a un'impareggiabile facilità di utilizzo. Ma non dimentichiamo la sicurezza dei propri dati; seguendo la filosofia del "giocare con testa" è stato accluso il potentissimo **Thunderbyte Antivirus**, per proteggere il proprio pc in ogni momento da ospiti indesiderati.



Top Gest '97

Il software gestionale dedicato ai professionisti e piccole aziende

Top Gest '97 è nato per i professionisti e le piccola aziende che desiderano avere un supporto informatico per la propria gestione ma che non hanno il tempo o le risorse per adottare una completa gestione informatizzata. **Top Gest '97** è di facile e intuitivo utilizzo, adatto anche a chi non ha mai utilizzato una procedura di gestione ma, nel contempo, in grado di fornire una vasta gamma di informazioni utili per il buon funzionamento della propria attività. Gestisce commesse, magazzino, fatturazione e parcellazione, avanzamento lavori, Iva, ritenute d'acconto, ricevute fiscali, scadenzario. **Top Gest '97** offre un ampio spettro di stampe e di report, personalizzabili e supporta anche i moduli prestampati Buffetti.

PC Windows Internet Kit

Oltre 100 programmi indispensabili per "sopravvivere" a Internet!

PC Windows Internet Kit è la più completa collezione software per lavorare, studiare, giocare, divertirsi e navigare con Internet. Il CD-Rom contiene **oltre 100 titoli** suddivisi in 8 categorie: dagli strumenti per la navigazione ai tool più sofisticati per la costruzione di pagine HTML, fino ai più potenti applicativi grafici per creare GIF animate, trasparenti e mappe sensibili. Include anche numerosi strumenti per la gestione e l'amministrazione dei siti Web nonché controlli ActiveX per dare un tocco di magica professionalità alle vostre pagine. Include anche tutti i più recenti **prodotti Microsoft per Internet** tra i quali **Explorer** per navigare e **FrontPage 97** per costruire le vostre pagine Web. Contiene inoltre un fantastico kit per la **navigazione gratuita con Video on Line** per 15 giorni. Gran parte degli applicativi Microsoft, così come i Kit Video on Line sono presenti in versione Windows 3.1, Windows 95 e Macintosh.

PC Windows Magazine

La collezione del miglior shareware per Windows 95

Bimestrale, **PC Windows Magazine** raccoglie i migliori titoli per Windows 95.
Organicamente suddivisi in 8 categorie, i **40 programmi** presenti nel CD-Rom permettono di ottenere il meglio dal proprio sistema e di arricchire la propria collezione software a costi estremamente contenuti e con un elevatissimo standard qualitativo. Dai programmi per navigare e utilizzare nel miglior modo possibile le risorse messe a disposizione da **Internet** ai tool per la **grafica**, fino ai pacchetti per la gestione di **suoni e musica**.
È presente anche una sezione dedicata ai **videogiochi** che sfruttano a fondo le possibilità offerte dal sistema operativo a 32 bit.

Contatti

La completa gestione dell'ufficio commerciale per Windows 3.11 e 95

Le difficoltà di coordinamento di un ufficio commerciale non esisteranno più dopo aver installato sul proprio computer questo eccellente software. Oltre ad avere la **notifica giornaliera delle aziende da contattare**, degli **appuntamenti** e dei **solleciti** potrete organizzare un illimitato **archivio clienti** gestendo contemporaneamente svariate categorie di **prodotti diversi** per ogni singolo fornitore. Ma come sappiamo tutti anche la comunicazione con i propri clienti risulta importante, in quest'ottica potrete anche **spedire dei fax** tramite pc. Una completa **rubrica** e un sistema di **telemarketing** professionale vi aiuteranno nel tener traccia delle trattative. Il motore di ricerca compreso vi permetterà di ricercare i vostri clienti e fornitori in base alla ragione sociale, prodotto, agente, città. **Statistiche incrociate** di fatturato, clienti, agenti e prodotti.
A tutto questo si aggiunge, infine, l'aggiornamento in tempo reale dei dati di tutti i clienti atta a garantire una gestione uniforme e produttiva degli affari.